GAME BOY ADVANCE™

AGB-AKLP-UKV

KLONOA™

Empire of Dreams

namco®

Instruction Booklet

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ⓒ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ⓒ SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality™

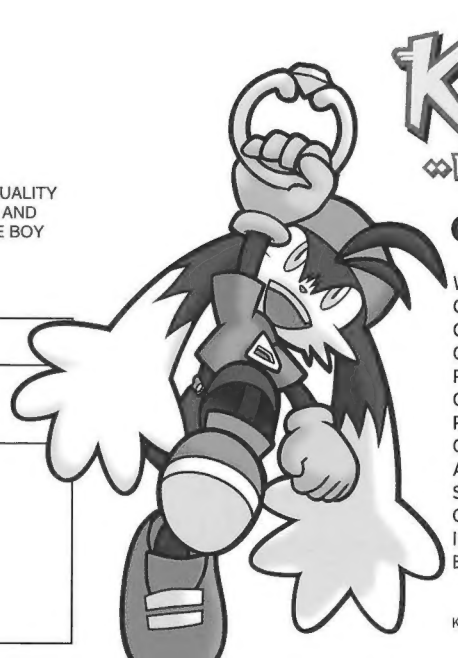
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

Game Boy Advance Game Pak conforms to:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.



KLONOA™

Empire of Dreams

CONTENTS

WHEN DREAMS BECOME NIGHTMARES 2
CHARACTERS 4
GETTING STARTED 6
CONTROLS 9
PLAYING THROUGH THE GAME 10
GAMEPLAY SCREEN 14
PAUSE MENU 16
CONTINUE SCREEN 17
ACTIONS 18
SPECIAL ACTIONS 20
OBJECTS 22
ITEMS 26
BADDIES 28

KLONOA™ EMPIRE OF DREAMS & ©1997, 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

WHEN DREAMS BECOME NIGHTMARES

Where did I come from?
Where the blue winds blow...
Where am I going?
Where the white clouds flow...
So if I dream,
I'm sure to wake...

Klonoa and his best friend Huepow are always dreaming about adventure. But they never expected their daydreams to lead them astray in a strange land. Now they've been brought before the Emperor, and it's beginning to sound like they're in big trouble!

The Emperor is afflicted with an illness that prevents him from sleeping. He's unreasonably forbidden his subjects to dream, since he himself is denied that pleasure. To Klonoa's surprise, he discovers he's been arrested for the crime of dreaming!

"Why is it so wrong to dream?" he asks. Minister Bagoo is horrified. No one talks that way to Emperor Jillius!

For Klonoa's impudence, and for the "crime" of dreaming, Minister Bagoo prepares to lead the boy away to be executed. But the Emperor sees an opportunity to solve his own problem. He agrees to release Klonoa on one condition. If Klonoa can defeat the four monsters that are ravaging the Empire, then his execution will be canceled. But only if...

Klonoa and Huepow are released to begin their quest.

"Looks like we're in trouble now," Huepow says.

"Where IS this place?" wonders Klonoa.

"Let's take a look around. Maybe we'll find a clue,"

"You're right. Let's go!"

If only Klonoa and Huepow knew what dangers lay ahead...

CHARACTERS

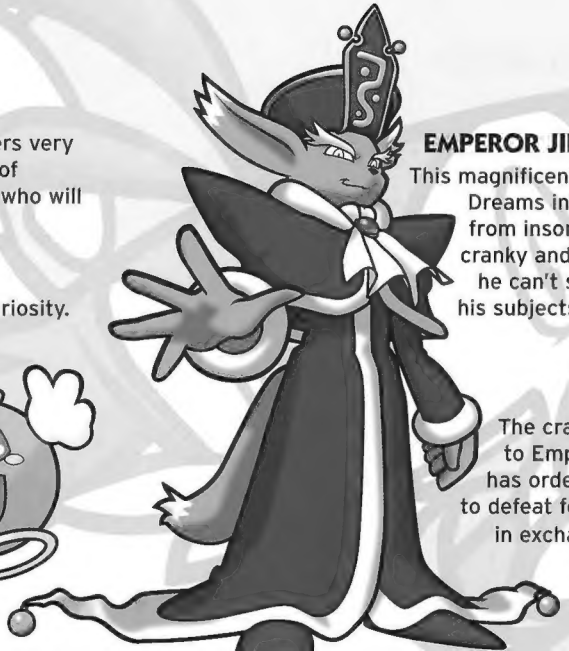
You'll come to know these main characters very well as you travel through the Empire of Dreams. You'll also meet many others who will aid you...or get in your way!

KLONOA

Klonoa is a playful boy bubbling with curiosity. His special power is his ability to manipulate the wind. By getting help from his best friend Huepow, Klonoa can intensify this amazing skill.

HUEPOW

Huepow is an imp who dwells in Klonoa's magic ring. He helps Klonoa whenever he can.



EMPEROR JILLIUS

This magnificent potentate rules over the Empire of Dreams into which Klonoa has strayed. He suffers from insomnia, which makes him cranky and unreasonable. Because he can't sleep, he has forbidden his subjects to dream.

BAGOO

The crafty Minister to Emperor Jillius has ordered Klonoa to defeat four monsters in exchange for his life.

GETTING STARTED

1. Insert the KLONOA™ Game Pak into your *Game Boy Advance™* and turn it on.
2. In a few moments the Title Screen will appear.
3. Press START to display the Mode Select Screen.

MODE SELECT SCREEN

Press the + Control Pad ▲ or ▼ to choose a game mode. To play from the beginning, choose NEW GAME. To resume an old game, choose CONTINUE. Press START or the A Button to confirm your selection. This will take you to the SAVE FILE SELECT SCREEN.

SAVE FILE SELECT SCREEN

Press the + Control Pad ◀ or ▶ to choose a Save File and press START or the A Button.

- If you chose NEW GAME on the Mode Select Screen, the game you play will overwrite any previously saved game. To continue, highlight YES with the + Control Pad and press START or the A Button.
- If you chose CONTINUE on the Mode Select Screen, you will now resume a previously saved game. To continue, highlight YES with the + Control Pad and press START or the A Button. Your progress will be saved automatically, overwriting the old file.

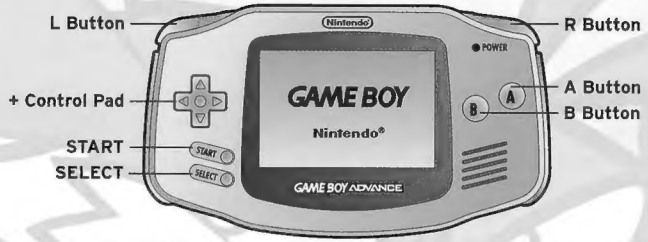
THE AUTO SAVE FEATURE

KLONOA™ has an Auto Save feature that automatically saves your game both during a Vision (Stage) and whenever you clear a Vision. You can resume saved games by choosing CONTINUE on the Mode Select Screen.

CLEARING SAVE DATA

To erase all KLONOA™ save data, hold down the L Button, R Button, A Button and B Button and press the + Control Pad ▸ as you simultaneously turn the power on. Continue holding down all the buttons as the Game Boy™ logo appears, until the screen to erase the save data appears. Highlight YES with the + Control Pad and press START or the A Button to erase all saved games.

CONTROLS



+ Control Pad	Move Klonoa (Not used in Hover Board Stages)
START	Skip Story Screens Display Pause Menu
SELECT	Not used
A Button	Jump
B Button	Shoot
L Button	Rotate map (on Vision Select Screen)
R Button	Shoot Rotate map (on Vision Select Screen)

Note: These are default control settings. You can reassign the controls using the Button Configuration option in the Pause Menu (see page 16).

PLAYING THROUGH THE GAME

The Empire of Dreams has 5 Worlds, and each World has 8 Visions. Klonoa must use various skills to clear each Vision.

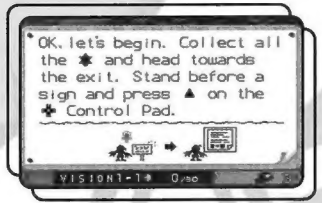
WORLD MAP

Start here by selecting the World you want to play in. You can select any World that has already been cleared. In New Games, only the first World is available. Other Worlds open up as you clear previous Worlds.

You clear a World by defeating its Boss. Even if all the Visions in that World have not been cleared, you can progress to the next World once you've overcome the Boss. You can return to the World as many times as you want in order to clear all the Visions.

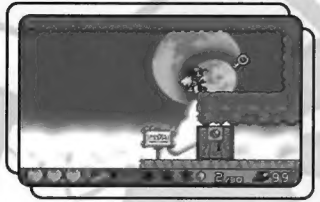
VISION SELECT

Before each Vision, a Mission Screen tells you what you must accomplish. As you clear each Vision, more Visions open up for you to try. You can replay cleared Visions without limit.



PUZZLE STAGES

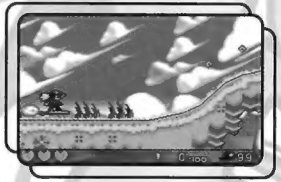
The goal for Puzzle Stages is to clear different challenging puzzles using items found in the Stage. For each Stage, you must collect 3 Stars to open the Moon Door.

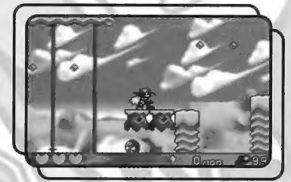


ACTION STAGES

Test Klonoa's powers in two types of Action Stages. In Hover Board Stages, you'll glide on a self-propelled hover board. In Athletic Challenge Stages, you make progress by overcoming obstacles.

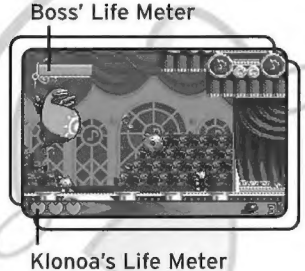
Clear both types of Stages by reaching the goal.





BOSS STAGES

These Stages consist solely of battling the Boss characters. Shoot at a Boss's weak point with enemies you capture. Clear these Stages by draining the Boss' Life Meter at the top of the screen. Keep an eye on Klonoa's Life Meter – if it drains first, you'll have to try again.



GAMEPLAY SCREEN

Klonoa's adventure takes place on the Gameplay Screen. Use these guidelines to play through the Vision.

1. Getting touched by an enemy or falling into water or spikes will reduce Klonoa's Life Meter by one Heart. (You can collect more Hearts to restore the Life Meter.)
2. When Klonoa's Life Meter is used up, he is defeated. He can continue as long as he has Remaining Lives.
3. If you run out of Remaining Lives, the game ends. (You can collect 1 Ups to restore your Remaining Lives.)
4. Open locked doors using Keys that have a matching symbol.
5. Collect 3 Stars to open a Moon Door.
6. Clear a Puzzle Stage by going through a Moon Door.
7. Clear an Action Stage by reaching the goal.

PAUSE MENU

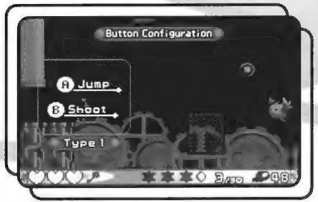
Press START during the game to pause and display the Pause Menu. Select a menu item with the + Control Pad and press the A Button to confirm your selection.

CONTINUE GAME – Resume the game. (You can also press START or the B Button to resume.)

RETRY – Restart the game from the beginning of the area you are currently playing.

SELECT VISION – Return to the Vision Select Screen.

BUTTON CONFIGURATION – Reassign the button controls by pressing the + Control Pad ◂ or ▸ to choose Type 1 or Type 2. Press the A Button to confirm your choice.



CONTINUE SCREEN

The Continue Screen appears when Klonoa loses all of his Remaining Lives.

- Highlight CONTINUE and press START or the A Button to continue the game from the beginning of the Vision.
- Select QUIT to end the game.

WHAT IF YOU CAN'T PROCEED?

Sometimes a mistake you make in solving a puzzle will prevent you from going any farther. If that occurs, select RETRY in the Pause Menu. Retrying does not reduce the number of Remaining Lives you have.

ACTIONS

Klonoa is extremely athletic. His many moves give you lots of options for moving around the Visions and solving puzzles.

MOVE

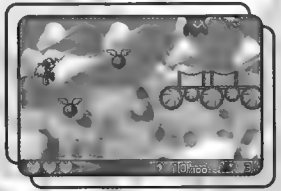
Press the + Control Pad ◀ or ▶.

Klonoa will move in the direction you press. When Klonoa is riding his hover board, the screen scrolls automatically, so you don't need to use the + Control Pad to move.

JUMP

Press the A Button.

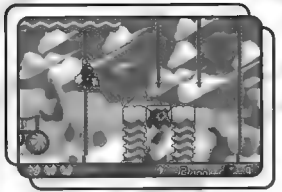
Klonoa will jump, even while carrying an enemy or a box.



CLIMB UP AND DOWN

Press the + Control Pad ▲ or ▼.

Klonoa will climb up or down on ladders and ropes. Unfortunately, Klonoa cannot climb while he has his hands full with an enemy or a box.



HOVER

Hold down the A Button while jumping.

Klonoa will flap his ears and hover in midair for a short time. While he's hovering, you can move him slightly to one side or the other with the + Control Pad. Klonoa's hovering ability doesn't work when he's carrying an enemy or a box.

SPECIAL ACTIONS

CAPTURING ENEMIES

Capture an enemy by firing a wind bullet at it. For some enemies, you'll need to jump to aim at them. You can then throw the captured enemy, which explodes when it hits a wall or another enemy. Try using captured enemies for other tasks such as moving objects.

To capture an enemy:

1. Get close to an enemy and press the B Button or R Button to fire a wind bullet.
2. You will capture the enemy if the wind bullet hits it.
3. Press the B Button or R Button again to throw the captured enemy.

DOUBLE JUMP

Use captured enemies to jump high! Your jumps will be twice as high because you're bouncing on top of the enemy. Then, you can attack another enemy with the same enemy you used as a trampoline.

To perform a double jump:

1. Capture an enemy.
2. Press the A Button to jump, then press the A Button again in midair.
3. When you perform a double jump, the enemy is kicked down. At this point you can capture another enemy and do yet another double jump.

OBJECTS

You can collect various objects in the Visions. Plan how you'll use them to help you clear the area.

BOXES

Boxes can be thrown, but they do not explode like enemies do. You can also use them as stepping stones.

BOMB BOXES

Boomies can trigger Bomb Boxes, which explode in the direction of the arrow. Bomb Boxes can also be lined up as stepping stones.

MAGNET BLOCKS

Throw Magnet Blocks against walls with matching patterns, and they will magnetically stick together. Magnet Blocks also have a use as stepping stones.

WATERFALLS

Since Klonoa can't swim, waterfalls could be insurmountable barriers. Figure out how to stop them using enemies and Boxes.

SWITCHES

Hit them with wind bullets or enemies to activate them. Then watch what happens!

PRESSURE SWITCHES

To activate these special switches, stand on them or place an object on top of them.

GOOMI

Hit Goomis with a wind bullet to hang from them. Some Goomis are mobile.

ARROW PANELS

Bounce an object or enemy off an Arrow Panel, and the projectile will go flying in the arrow's direction. Use a wind bullet to change the direction of blue arrows.

SPRINGS

Press the A Button as you step on a Spring for a high jump. Timing is everything.

SCALES

Stand on one side of a scale to raise the other side. Use them as stepping stones.

FOUNTAIN FOOTHOLDS

These bubbling geysers rise and fall with water power. Time your jumps to hop across them.

DOORS

Only the correct number of Stars can open Moon Doors. Key Doors can only be opened with Keys having matching symbols.

ITEMS

These are a few of the items that you can collect during your adventure. They may be hidden in unexpected places, so be sure to search each Stage thoroughly. See what other items you can find – and discover what they do.

STARS

With three of these in hand, you can open a Moon Door. They are key items in the Puzzle Stages.

KEYS

They open Key Doors. Be sure to pair each door with its corresponding Key by matching up the symbols.

DREAM STONES (small)

Collect all of these small stones for a special surprise.

DREAM STONES (large)

Each one of these big stones is worth 5 Dream Stones.

HEARTS

When you collect a Heart, Klonoa's Life Meter recovers by one level.

1 UPS

Each 1 UP you collect adds another life to Klonoa's Remaining Lives.

BADDIES

These cute yet bothersome characters stand in the way of your progress. You'll earn points by defeating these mischief-makers. Some of them are even useful, for example, for double jumps. Keep in mind that dealing with them is essential to clearing the Stages.

MOO

They waddle along paths, seemingly oblivious to the world. They should be easy to catch, since they move so slowly.

FLYING MOO

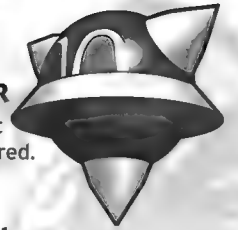
These airborne Moos are as cute as their earthbound cousins, but not as slow.

BOOMIE

Once you pick up a Boomie, a countdown starts. Throw the Boomie like any other Baddie, and nothing will happen to you. But if you're still holding it when the countdown reaches 0, the Boomie will explode!

MOO BOARDER

These Moos speed through the sky on Hover Boards. They appear in the Action Stages.



SPIKER

Nothing can hurt these guys. Try to get around them without getting injured.

GLIBZ QUAD CANNON

This enemy sprays rapid rounds of bullets. Wait for your chance when it stops firing.

TETON

This enemy floats in midair, so hit it with a wind bullet to catch a ride.

NOTES

NOTES

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE STRAIN

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:
1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

KLONOA™

Empire of Dreams

1

INHALTSVERZEICHNIS

WENN AUS TRÄUMEN ALPTRÄUME WERDEN ••• 2
DIE SPIELFIGUREN ••••••••••••••••••••• 4
STARTEN DES SPIELS •••••••••••••••••••• 6
DIE SPIELSTEUERUNG •••••••••••••••••••• 9
DER SPIELVERLAUF ••••••••••••••••••••• 10
DER SPIELBILDSCHIRM ••••••••••••••••••• 14
DAS PAUSE-MENÜ ••••••••••••••••••••••• 16
DAS SPIEL FORTSETZEN ••••••••••••••••• 17
BEWEGUNGEN ••••••••••••••••••••••••••• 18
SPEZIALBEWEGUNGEN ••••••••••••••••••• 20
OBJEKTE •••••••••••••••••••••••••••••• 22
GEGENSTÄNDE •••••••••••••••••••••••••• 26
DIE BÖSEN •••••••••••••••••••••••••••• 28

KLONOA™ EMPIRE OF DREAMS & ©1997, 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

WENN AUS TRÄUMEN ALPTRÄUME WERDEN

Woher bin ich gekommen?
Wo die kalten Winde wehen...
Wohin gehe ich?
Wo die weißen Wolken segeln...
Wenn ich träume,
Wache ich gewiss auch auf...

Klonoa und sein bester Freund Huepow träumen ständig von Abenteuern. Aber sie hätten nie erwartet, dass sie ihre Tagträume eines Tages in ein fernes Land führen würden. Nun wurden sie vor den Kaiser gebracht, und es sieht so aus, als seien sie in großen Schwierigkeiten!

Der Kaiser hat eine Krankheit, durch die er nicht schlafen kann. Da ihm selbst diese Freude verwehrt ist, hat er, unvernünftig wie er ist, auch seinen Untertanen verboten zu träumen. Klonoa ist sehr überrascht, als er feststellt, dass man ihn wegen des Verbrechens des Träumens eingesperrt hat!

"Warum ist es so falsch zu träumen?" fragt er. Minister Bagoo ist entsetzt.
Niemand spricht so mit Emperor [Kaiser] Jillius!
Für Klonoas Unverschämtheit, und wegen des "Verbrechens" des Träumens, bereitet Minister Bagoo seinen Abtransport zur Hinrichtung vor. Aber der Kaiser sieht eine Möglichkeit, sein eigenes Problem zu lösen. Er will Klonoa unter einer Bedingung freilassen. Kann Klonoa die vier Monster, die das Reich verwüsten, vernichten, dann wird seine Hinrichtung abgesetzt. Aber nur dann...

Klonoa und Huepow werden freigelassen, um ihre Aufgabe zu beginnen.
"Sieht aus als seien wir in Schwierigkeiten," sagt Huepow.
"Wo IST dieser Ort?" fragt sich Klonoa.
"Schauen wir uns mal um. Vielleicht finden wir einen Hinweis,"
"Du hast recht. Lass uns gehen!"

Wenn Klonoa und Huepow wüssten, welche Gefahren vor ihnen liegen...

DIE SPIELFIGUREN

Bei deiner Reise durch das Reich der Träume wirst du diese Hauptfiguren sehr gut kennen lernen. Du wirst auch viele andere treffen, die dir helfen werden... oder sich dir in den Weg stellen!

KLONOA

Klonoa ist ein verspielter, sehr neugieriger Junge. Seine besondere Fähigkeit ist es, den Wind beeinflussen zu können. Durch die Hilfe seines Freundes Huepow kann Klonoa diese wundersame Fähigkeit noch verbessern.

HUEPOW

Huepow ist ein Kobold, der in Klonoas magischem Ring wohnt. Er hilft Klonoa, wann immer er kann.

EMPEROR [KAISER] JILLIUS

Dieser mächtige Herrscher regiert das Reich der Träume, in das sich Klonoa verirrt hat. Er leidet an Schlaflosigkeit, die ihn mürrisch und unvernünftig macht. Weil er nicht schlafen kann, hat er seinen Untertanen verboten, zu träumen.

BAGOO

Der schlaue Minister unter Emperor [Kaiser] Jillius hat Klonoa die Aufgabe übertragen, vier Monster zu töten im Tausch gegen sein Leben.

STARTEN DES SPIELS

1. Lege das KLONOA™ Spielmodul in deinen *Game Boy Advance™* und schalte ihn an.
2. Bald darauf erscheint der Titelbildschirm.
3. Drücke START, um den Spielmodus-Auswahlbildschirm aufzurufen.

SPIELMODUS-AUSWAHLBILDSCHIRM

Drücke auf dem + Steuerkreuz ▲ oder ▼, um den Spielmodus zu wählen. Um neu zu beginnen, wähle NEW GAME [NEUES SPIEL]. Um ein altes Spiel fortzusetzen, wähle CONTINUE [WEITERSPIELEN]. Drücke START oder den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen. So gelangst du zum SAVE FILE [SPIEL SPEICHERN] Auswahlbildschirm.

SAVE FILE [SPIEL SPEICHERN] AUSWAHLBILDSCHIRM

Drücke auf dem + Steuerkreuz ◀ oder ▶, um einen Spielstand auszuwählen und drücke START oder den A-Knopf.

- Wenn du im Spielmodus-Auswahlbildschirm NEW GAME [NEUES SPIEL] auswählst, wird das aktuelle Spiel alle gespeicherten Spielstände überschreiben. Um fortzufahren, wähle mit dem + Steuerkreuz YES [JA] aus, und drücke START oder den A-Knopf.
- Wenn du im Spielmodus-Auswahlbildschirm CONTINUE [FORTSETZEN] auswählst, kannst du ein abgespeichertes Spiel fortsetzen. Um fortzufahren, wähle mit dem + Steuerkreuz YES [JA] aus und drücke START oder den A-Knopf. Deine Fortschritte im Spiel werden automatisch gespeichert und überschreiben dabei den alten Spielstand.

AUTOMATISCHES SPEICHERN

KLONOA™ beinhaltet eine Funktion, die dein Spiel automatisch während einer Vision [Spielabschnitt] und nach Beenden einer Vision [Abschnitt] abspeichert. Du kannst Spiele wieder aufnehmen, indem du im Spielmodus-Auswahlbildschirm CONTINUE [FORTSETZEN] auswählst.

SPIELSTÄNDE LÖSCHEN

Um alle KLONOA™ Spielstände zu löschen, halte die L-Taste, die R-Taste, den A-Knopf und den B-Knopf gedrückt, drücke auf dem + Steuerkreuz ▸ und schalte gleichzeitig dein Gerät ein. Halte alle Knöpfe gedrückt, wenn das Game Boy Advance™ Logo auftaucht und warte bis der Bildschirm zum Löschen der Spielstände erscheint. Wähle mit dem + Steuerkreuz YES [JA] aus und drücke START oder den A-Knopf, um alle gespeicherten Spielstände zu löschen.

DIE SPIELSTEUERUNG

Steuerkreuz	Klonoa bewegen (Nicht möglich in den Schwebeboard-Abschnitten)
START	Textbildschirme überspringen Pause-Menü aufrufen
SELECT	Nicht benutzt
A-Knopf	Springen
B-Knopf	Schießen
L-Taste	Karten durchschalten (im Vision [Abschnitt] Auswahlbildschirm)
R-Taste	Schießen Karten durchschalten (im Vision [Abschnitt] Auswahlbildschirm)

Anmerkung: Diese Steuerung ist standardmäßig eingestellt. Du kannst die Steuerung neu belegen, indem du die Option Button Configuration [Tastenbelegung] im Pause-Menü aufrufst (siehe Seite 16).

DER SPIELVERLAUF

Das Reich der Träume hat 5 Worlds [Welten] und jede Welt hat 8 Visions [Abschnitte]. Klonoa braucht in jeder Vision [Abschnitt] verschiedene Fähigkeiten, um sie zu lösen.

WORLD MAP [WELTKARTE]

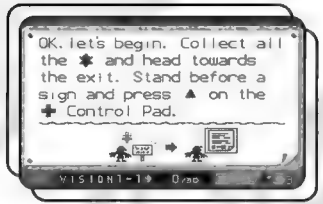
Wähle zuerst die Welt, in der du spielen willst. Du kannst jede Welt wählen, die du bereits gelöst hast. In einem neuen Spiel ist nur die erste Welt anwählbar. Weitere Welten öffnen sich dir, wenn du vorhergehende Welten gelöst hast.

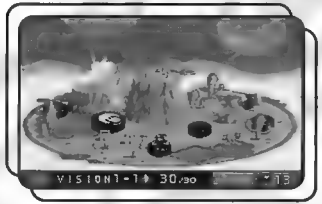
Du löst eine Welt, indem du den Boss [Endgegner] schlägst. Selbst wenn nicht alle Abschnitte dieser Welt gelöst wurden, kannst du mit der nächsten Welt fortfahren, sobald du den Boss [Endgegner] besiegt hast. Du kannst zu jeder Welt so oft zurückkehren wie du willst, um dort alle Visions [Abschnitte] zu lösen.

VISION SELECT [AUSWAHL DES ABSCHNITTS]

Vor jeder Vision [Abschnitt], siehst du im Missionsbildschirm was du erreichen musst. Nach dem Lösen einer Vision [Abschnitt] öffnen sich mehr Visions [Abschnitte], die du ausprobieren kannst. Gelöste

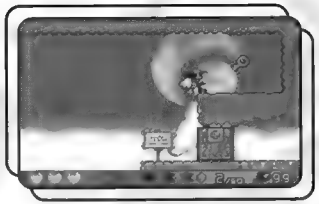
Visions [Abschnitte] kannst du jederzeit erneut durchspielen.





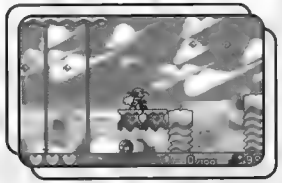
PUZZLE-ABSCHNITTE

In den Puzzle-Abschnitten musst du verschiedene, knifflige Puzzles lösen, indem du Gegenstände benutzt, die du im Abschnitt gefunden hast. In jedem Abschnitt musst du 3 Stars [Sterne] sammeln, um die Mondtür zu öffnen.



ACTION-ABSCHNITTE

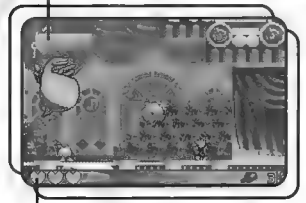
Prüfe Klonoas Kräfte in zwei verschiedenen Action-Abschnitten. In Schwebeboard-Abschnitten gleitest du auf einem Schwebeboard dahin. In den Sportprüfungs-Abschnitten kommst du vorwärts, indem du Hindernisse überwindest. Beide Abschnitte sind gelöst, wenn du das Ziel erreicht hast.



BOSS [ENDGEGNER] -ABSCHNITTE

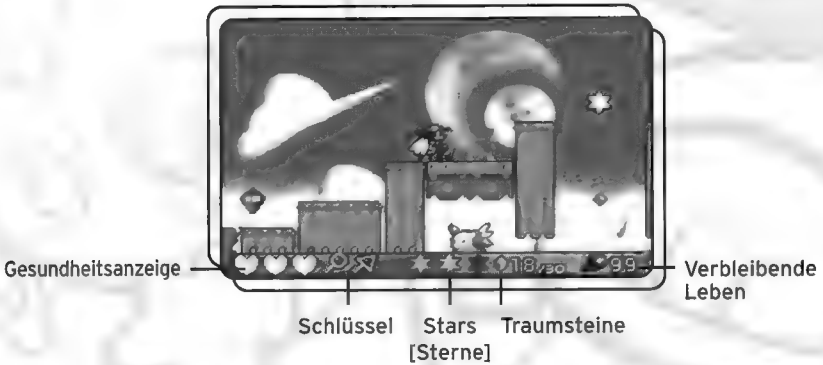
Diese Abschnitte bestehen nur aus einem Kampf mit dem Boss [Endgegner]. Beschieße den Schwachpunkt des Boss [Endgegners] mit Gegnern, die du unterwegs gefangen genommen hast. Diese Abschnitte sind gelöst, wenn die Gesundheitsanzeige des Boss [Endgegners] oben am Bildschirm auf Null ist. Achte dabei auf Klonoas Gesundheitsanzeige – wenn sie zuerst leer ist, musst du von Neuem beginnen.

Boss´ Gesundheitsanzeige [des Endgegners]



Klonoas Gesundheitsanzeige

DER SPIELBILDSCHIRM

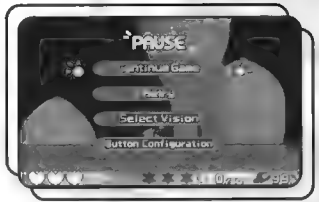


Klonoas Abenteuer finden auf dem Spielbildschirm statt. Diese Richtlinien helfen dir beim Durchspielen einer Vision [eines Abschnitts].

1. Wenn du einen Gegner berührst oder ins Wasser oder in Dornen fällst, verringert sich Klonoas Gesundheitsanzeige um ein Herz. (Du kannst aber Herzen sammeln, um die Gesundheits-anzeige wieder aufzufüllen.)
2. Wenn Klonoas Gesundheitsanzeige leer ist, ist er geschlagen. Du kannst fortfahren, solange du verbleibende Leben besitzt.
3. Wenn du alle Leben verbraucht hast ist das Spiel zu Ende. (Du kannst Bonusleben sammeln, um deine verbleibenden Leben zu erhöhen.)
4. Verschlossene Türen lassen sich durch Keys [Schlüssel] mit demselben Symbol öffnen.
5. Sammle 3 Stars [Sterne], um eine Mondtür zu öffnen.
6. Beende einen Puzzle-Abschnitt, indem du durch eine Mondtür gehst.
7. Beende einen Action-Abschnitt durch Erreichen des Ziels.

DAS PAUSE-MENÜ

Drücke START während des Spiels, um das Spiel zu unterbrechen und das Pause-Menü aufzurufen. Wähle einen Menüpunkt mit dem + Steuerkreuz und drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.



CONTINUE GAME [SPIEL FORTSETZEN] – Das Spiel wieder aufnehmen. (Du kannst auch START oder den B-Knopf drücken, um fortzufahren.)

RETRY [NEUSTART] – Starte ein Spiel neu. Das Spiel beginnt in der Umgebung, in der du dich gerade aufhältst.

SELECT VISION [WÄHLE EINEN ABSCHNITT] – Bringt dich zurück zum Bildschirm, auf dem du die Vision [den Abschnitt] wählen kannst

BUTTON CONFIGURATION [TASTENBELEGUNG] – Belege deine Tasten neu, indem du auf dem + Steuer-kreuz ◂ oder ▸ drückst, um Option 1 oder Option 2 zu wählen. Drücke den A-Knopf, um deine Wahl zu bestätigen.

DAS SPIEL FORTSETZEN

Dieser Bildschirm erscheint, wenn Klonoa alle Leben verloren hat.

- Gehe auf CONTINUE [FORTSETZEN] und drücke START oder den A-Knopf, um das Spiel am Anfang der Vision [des Abschnitts] fortzusetzen.
- Wähle QUIT [BEENDEN], um das Spiel zu beenden.

DU KOMMST NICHT WEITER?

Manchmal hindert dich ein Fehler beim Lösen eines Puzzles am Weiterkommen. Wenn dies passiert, wähle RETRY [NEUER VERSUCH] im Pause-Menü. Die Anzahlverbleibender Leben wird durch einen neuen Versuch nicht verringert.

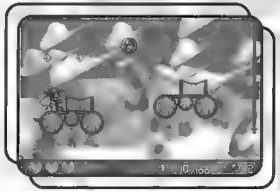
BEWEGUNGEN

Klonoa ist sehr sportlich. Seine vielfältigen Bewegungen lassen dir viele Möglichkeiten, die Visions [Abschnitte] und die Puzzles zu lösen.

LAUFEN

Drücke auf dem + Steuerkreuz ◂ oder ▸.

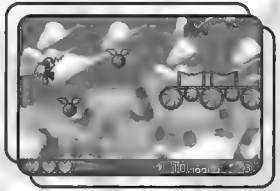
Klonoa läuft in die gewählte Richtung. Wenn Klonoa auf seinem Schwebeboard gleitet, scrollt der Bildschirm automatisch mit, so dass du nicht das + Steuerkreuz zu drücken brauchst.



SPRINGEN

Drücke den A-Knopf.

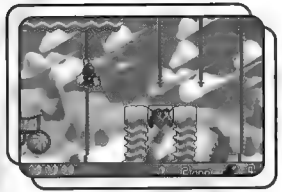
Klonoa springt, selbst wenn er einen Gegner oder eine Kiste trägt.



RAUF- UND RUNTERKLETTERN

Drücke auf dem + Steuerkreuz ▴ oder ▾.

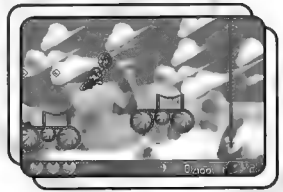
Klonoa klettert Leitern und Seile rauf und runter. Leider kann Klonoa nicht klettern, wenn er einen Gegner oder eine box [Kiste] trägt.



SCHWEBEN

Halte während eines Sprungs den A-Knopf gedrückt.

Klonoa wird durch Bewegungen seiner Ohren für kurze Zeit in der Luft schweben. Während er schwebt, kannst du ihn mit dem + Steuerkreuz leicht nach links oder rechts bewegen. Klonoa kann nicht schweben, wenn er einen Gegner oder eine box [Kiste] trägt.



SPEZIALBEWEGUNGEN

GEGNER GEFANGENNEHMEN

Fange einen Gegner, indem du mit einer wind bullet [Windkugel] auf ihn feuerst. Bei einigen Gegnern musst du springen, um auf sie zielen zu können. Du kannst gefangene Gegner werfen. Diese explodieren, wenn sie eine Wand oder einen anderen Gegner treffen. Versuche, gefangene Gegner auch für andere Aufgaben zu nutzen, wie z.B. das Bewegen von Objekten.

Um einen Gegner zu fangen:

1. Nähere dich einem Gegner und drücke den B-Knopf oder die R-Taste, um eine wind bullet [Windkugel] abzufeuern.
2. Der Gegner wird gefangen, wenn ihn die Windkugel trifft.
3. Drücke erneut den B-Knopf oder die R-Taste, um den gefangenen Gegner zu werfen.

DOPPELSPRUNG

Benutze gefangene Gegner, um hoch zu springen! Deine Sprünge sind nun doppelt so hoch, da du dich von der Spitze des Gegners abstoßen kannst. Danach kannst du einen anderen Gegner mit demselben Gegner, den du als Trampolin benutzt hast, angreifen.

Um einen Doppelsprung auszuführen:

1. Nimm einen Gegner gefangen.
2. Drücke den A-Knopf um zu springen, danach drücke den A-Knopf noch mal in der Luft.
3. Wenn du einen Doppelsprung ausführst, wird der Gegner nach unten getreten. Jetzt kannst du einen weiteren Gegner fangen und noch einen Doppelsprung ausführen.

OBJEKTE

In den Visions [Abschnitten] kannst du verschiedene Objekte sammeln. Überlege dir, wie du sie einsetzen willst, um den Abschnitt zu lösen.

BOXES [KISTEN]

Kisten kann man werfen, aber sie explodieren nicht wie Gegner. Du kannst sie auch als Sprungbrett verwenden.

BOMB BOXES [BOMBENKISTEN]

Boomies können Bombenkisten zünden, die in der Richtung des Pfeils explodieren. Bombenkisten können auch als Sprungbretter aufgereiht werden.

MAGNET BLOCKS [MAGNETBLÖCKE]

Wirf Magnetblöcke gegen Wände mit demselben Muster und sie werden magnetisch zusammenhalten. Magnetblöcke kannst du ebenso gut als Sprungbretter verwenden.

WATERFALLS [WASSERFÄLLE]

Da Klonoa nicht schwimmen kann, könnten Wasserfälle unüberwindbare Hindernisse sein. Finde heraus, wie du sie durch den Einsatz von Gegnern und Boxes [Kisten] abdrehst.

SWITCHES [SCHALTER]

Treffe sie mit wind bullets [Windkugeln] oder Gegnern, um sie zu aktivieren. Sieh genau hin, was passiert!

PRESSURE SWITCHES [DRUCKSCHALTER]

Um diese speziellen Schalter zu aktivieren, musst du dich auf sie stellen oder ein Objekt darauf platzieren.

GOOMI [GOOMIS]

Treffe Goomis mit einer wind bullet [Windkugel], um dich an sie zu hängen. Einige Goomis sind beweglich.

ARROW PANELS [PFEILFELDER]

Lass einen Gegner oder ein Objekt an einem Pfeilfeld abprallen und das Geschoss wird in die Richtung des Pfeils abzischen. Benutze eine Windkugel, um die Richtung der blauen Pfeile zu ändern.

SPRINGS [SPRUNGFEDERN]

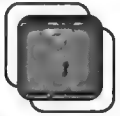
Drücke den A-Knopf, wenn du auf eine Sprungfeder trittst, um einen hohen Sprung auszuführen. Timing ist alles.

SCALES [WAAGEN]

Stell dich auf eine Seite der Waage, um die andere Seite anzuheben. Benutze sie als Sprungbrett.

FOUNTAIN FOOTHOLDS [SPRINGBRUNNEN]

Diese sprudelnden Quellen heben und senken sich mit dem Wasserdruck. Wähle den richtigen Zeitpunkt, um sie zu überspringen.



DOORS [TÜREN]

Nur die richtige Anzahl Stars [Sterne] kann Mondtüren öffnen. Abgeschlossene Türen können nur mit Keys [Schlüsseln] mit demselben Symbol geöffnet werden.

GEGENSTÄNDE

Dies sind nur einige der Gegenstände, die du während deines Abenteuers sammeln kannst. Sie sind manchmal an unerwarteten Stellen versteckt, also durchsuche jeden Abschnitt sehr genau. Du wirst auch andere Gegenstände finden – finde heraus, was sie bewirken.

STARS [STERNE]
Wenn du drei Stück gesammelt hast, kannst du eine Mondtür öffnen. Sie sind die wichtigsten Gegenstände in den Puzzle-Abschnitten.

KEYS [SCHLÜSSEL]
Sie öffnen verschlossene Türen. Nimm für jede Tür den richtigen Schlüssel mit dem dazu passenden Symbol.

TRAUMSTEINE (klein)
Sammle alle diese kleinen Steine für eine besondere Überraschung.

TRAUMSTEINE (groß)
Jeder dieser großen Steine ist 5 kleine Traumsteine wert.

HERZEN
Wenn du ein Herz aufsammelst, erhöht sich Klonoas Gesundheitsanzeige um eine Stufe.

BONUSLEBEN
Jedes aufgesammelte Bonusleben erhöht Klonoas verbleibende Leben.

BADDIES [DIE BÖSEN]

Diese schlauen, aber lästigen Gesellen stehen deinem Erfolg im Wege. Wenn du diese Plagegeister erledigst, erhältst du dafür Punkte. Einige von ihnen sind sogar nützlich, zum Beispiel für Doppelsprünge. Denke daran, dass du dich mit ihnen befassen musst, um die Abschnitte zu lösen.

MOO

Sie watscheln die Wege entlang und achten nicht auf ihre Umgebung. Da sie sich so langsam bewegen, sind sie auch leicht zu fangen.

FLYING MOO

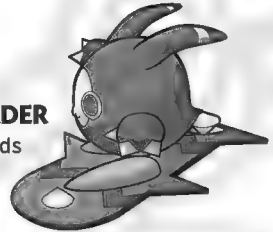
Diese fliegenden Moos sind so schlau wie ihre watschelnden Verwandten, aber nicht so langsam.

BOOMIE

Wenn du einen Boomie aufnimmst, beginnt ein Countdown. Wirf den Boomie wie jeden anderen Gegner und es wird dir nichts passieren. Wenn du ihn aber noch hältst, wenn der Countdown 0 erreicht hat, wird der Boomie explodieren!

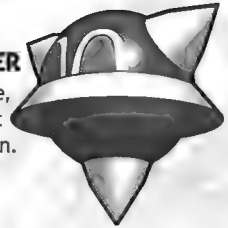
MOO BOARDER

Diese Moos rasen auf Schwebeboards durch die Luft. Sie kommen in den Action-Abschnitten vor.



SPIKER

Diese Typen kann nichts verletzen. Versuche, sie zu umgehen, ohne selbst verletzt zu werden.

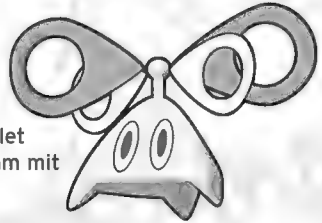


GLIBZ QUAD CANNON

Dieser Gegner feuert schnelle Geschosssalven ab. Ergreife deine Chance, sobald er damit aufhört.

TETON

Dieser Gegner schwebt durch die Luft. Treffe ihn mit einer wind bullet [Windkugel] und fliege mit ihm mit



NOTIZEN

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BbetrouwbaarheID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

KLONOA™

Empire of Dreams

1

TABLE DES MATIERES

QUAND LES REVES TOURNENT AU CAUCHEMAR ••• 2
LES PERSONNAGES ••••••••••••••••••••• 4
MISE EN SERVICE ••••••••••••••••••••• 6
COMMANDES ••••••••••••••••••••••••• 9
LE JEU •••••••••••••••••••••••••••• 10
L'ECRAN DE JEU •••••••••••••••••••••• 14
LE MENU DE PAUSE •••••••••••••••••••• 16
L'ECRAN CONTINUER •••••••••••••••••••• 17
ACTIONS •••••••••••••••••••••••••••• 18
ACTIONS SPECIALES ••••••••••••••••••• 20
OBJETS •••••••••••••••••••••••••••• 22
BONUS •••••••••••••••••••••••••••••• 26
LES MECHANTS •••••••••••••••••••••••• 28

KLONOA™ EMPIRE OF DREAMS & ©1997, 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

QUAND LES REVES TOURNENT AU CAUCHEMAR

D'où viens-je ?
De la source des vents...
Où vais-je ?
La où vont les nuages blancs...
Et si je rêve,
Je sais que je finirai par me réveiller...

Klonoa et son meilleur ami Huepow rêvent toujours d'aventures, mais ils ne s'attendaient pas à ce que cela les conduise dans un pays inconnu. On les a amenés en présence de l'empereur et on dirait qu'ils vont avoir de gros ennuis !

L'empereur souffre d'une maladie qui l'empêche de dormir. A cause de cela, il a interdit à tous ses sujets de rêver, vu que lui ne peut pas le faire. Et, à sa grande surprise, Klonoa se rend compte qu'il a été arrêté pour avoir osé rêver !

«En quoi est-ce mal ?» demande-t-il.
Le ministre Bagoo est horrifié, car personne n'a le droit de parler sur ce ton à Emperor (l'empereur) Jillius !
Pour punir Klonoa de son impudence et de son «crime» (le fait d'avoir osé rêver), le ministre Bagoo est prêt à faire exécuter le garçon sans attendre.
Mais l'empereur voit là l'opportunité de résoudre son propre problème.
Il accepte de libérer Klonoa, mais à une condition. Si ce dernier parvient à arrêter les quatre monstres qui ravagent l'empire, son exécution sera annulée. Sinon...

Relâchés, Klonoa et Huepow s'apprêtent à partir en quête.
«Nous sommes vraiment dans le pétrin, se lamente Huepow.
- Quel est ce lieu ? s'interroge Klonoa.
- Faisons un tour dans les environs. Peut-être trouverons-nous quelque indice qui nous le dira.
- Tu as raison. En route !»

Si seulement Klonoa et Huepow se doutaient des dangers qui les attendent...

LES PERSONNAGES

Vous apprendrez à connaître ces personnages au cours de vos voyages dans l'Empire des Rêves, et vous en rencontrerez d'autres qui vous aideront... ou qui vous mettront des bâtons dans les roues.

KLONOA

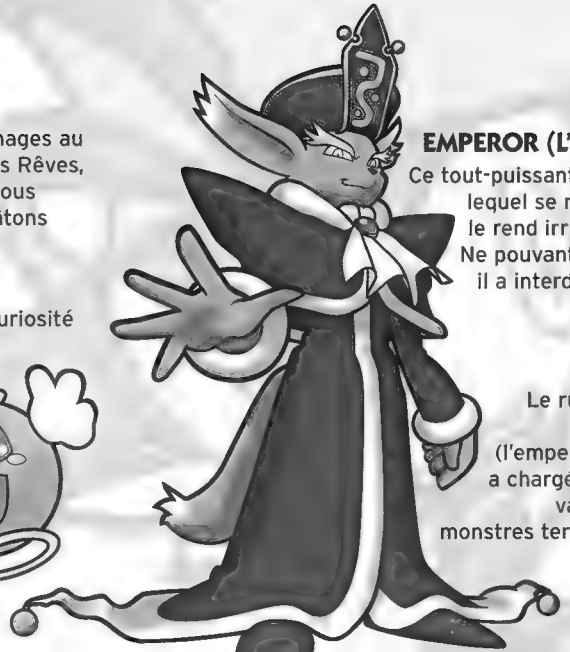
Klonoa est un garçon très joueur à la curiosité débordante. Son pouvoir spécial lui permet de manipuler le vent, et cette faculté devient plus puissante encore lorsque Klonoa bénéficie de l'aide de son ami Huepow.

HUEPOW

Huepow est un diablotin qui réside dans l'anneau magique de Klonoa. Il aide Klonoa chaque fois qu'il le peut.

EMPEROR (L'EMPEREUR) JILLIUS

Ce tout-puissant seigneur dirige l'Empire des Rêves, dans lequel se retrouve Klonoa. Il est insomniaque, ce qui le rend irritable et déraisonnable. Ne pouvant pas lui-même dormir, il a interdit à ses sujets de rêver.



BAGOO

Le rusé ministre d'Emperor (l'empereur) Jillius a chargé Klonoa de vaincre quatre monstres terrifiants s'il veut avoir la vie sauve.

MISE EN SERVICE

1. Insérez la cartouche de KLONOA™ dans votre *Game Boy Advance™* et mettez l'appareil sous tension.
2. L'écran titre s'affiche au bout de quelques instants.
3. Appuyez sur START pour afficher l'écran de sélection.

L'ECRAN DE SELECTION

Appuyez sur les touches directionnelles ▲ ou ▼ de la manette + pour choisir un mode de jeu. Pour commencer une partie au début, sélectionnez NEW GAME (NOUVELLE PARTIE). Pour reprendre une partie interrompue, sélectionnez CONTINUE (CONTINUER). Appuyez sur START ou sur le bouton A pour confirmer votre choix. Cela vous amène à l'ECRAN SAVE FILE (DE SAUVEGARDE).

L'ECRAN SAVE FILE (DE SAUVEGARDE)

Appuyez sur les flèches directionnelles ◀ ou ▶ pour choisir un fichier sauvegardé et appuyez sur START ou sur le bouton A.

- Si vous avez choisi NEW GAME (NOUVELLE PARTIE) à partir de l'écran de sélection, la partie qui va vous être proposée écrasera celle qui a été sauvegardée précédemment. Afin de continuer, surlignez YES (OUI) à l'aide des flèches directionnelles et appuyez sur START ou sur le bouton A.
- Si vous avez choisi CONTINUE (CONTINUER) à partir de l'écran de sélection, vous allez reprendre une partie préalablement sauvegardée. Afin de continuer, surlignez YES (OUI) à l'aide des flèches directionnelles et appuyez sur START ou sur le bouton A. Vous partie sera sauvegardée automatiquement, ce qui écrasera le fichier précédent.

LA SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

KLONOA™ est doté d'une fonction de sauvegarde automatique qui sauvegarde votre partie automatiquement en cours de Vision (ou tableau) et chaque fois que vous arrivez au bout d'une Vision. Vous pouvez poursuivre une partie sauvegardée en choisissant CONTINUE (CONTINUER) à partir de l'écran de sélection.

EFFACEMENT DES DONNEES DE SAUVEGARDE

Pour effacer toutes les données sauvegardées de KLONOA™ , appuyez simultanément sur le bouton L, le bouton R, le bouton A, le bouton B et la flèche directionnelle ▸ pendant que vous mettez la console sous tension. Continuez d'appuyer sur tous les boutons en même temps pendant que le logo Game Boy™ s'affiche et jusqu'à ce que vous voyez apparaître l'écran permettant d'effacer les données sauvegardées. Surlignez YES (OUI) à l'aide des flèches directionnelles et appuyez sur START ou sur le bouton A pour effacer toutes les parties sauvegardées.

COMMANDES

Manette +	Déplacer Klonoa (non utilisée dans les tableaux joués en skate anti-gravité)
START	Passer les écrans d'histoire, afficher le menu de pause
SELECT	Non utilisée
Bouton A	Sauter
Bouton B	Tirer
Bouton L	Faire tourner la carte (sur l'écran de sélection de Vision)
Bouton R	Tirer, faire tourner la carte (sur l'écran de sélection de Vision)

Note : il s'agit là des commandes par défaut. Si vous le souhaitez, vous pouvez les réassigner en utilisant l'option Button Configuration (Configuration des boutons) du menu de pause (voir page 16).

LE JEU

L'Empire des Rêves regroupe 5 Worlds (mondes), chaque World (monde) étant constitué de 8 Visions, ou tableaux. Klonoa doit utiliser diverses capacités pour terminer toutes les Visions.

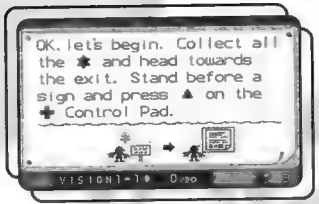
WORLD MAP (CARTE DU MONDE)

Commencez par sélectionner le monde dans lequel vous voulez jouer. Vous ne pouvez sélectionner que les Worlds (mondes) que vous avez atteints. En cas de nouvelle partie, seul le premier World (monde) est disponible. Les autres Worlds (mondes) le deviennent au fur et à mesure que vous terminez les Worlds (mondes) précédents.

Vous terminez un World (monde) en venant à bout de son Boss. Même si toutes les Visions du World (monde) n'ont pas été terminées, vous pouvez passer au World (monde) suivant à partir du moment où vous avez vaincu le Boss. Vous pouvez revenir à ce World (monde) aussi souvent que vous le voulez pour terminer les Visions qui vous résistent.

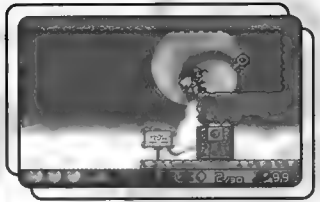
VISION SELECT (SELECTION DE LA VISION)

Avant chaque Vision, un écran de mission vous indique votre objectif. Lorsque vous terminez une Vision, d'autres vous sont proposées. Vous pouvez rejouer les Visions que vous avez déjà terminées aussi souvent que vous voulez.



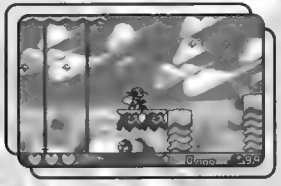
TABLEAUX DE REFLEXION

Dans ce type de tableau, l'objectif consiste à résoudre des problèmes plus ou moins difficiles en utilisant des bonus trouvés au cours du tableau. A chaque tableau, vous devez trouver 3 Stars (étoiles) permettant d'ouvrir la Porte de la Lune.



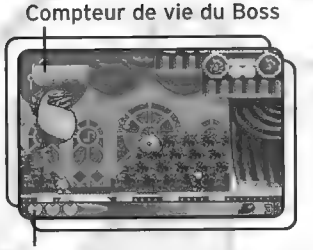
TABLEAUX D'ACTION

Evaluez les prouesses de Klonoa dans les tableaux de type action. Les tableaux de type Hover Board (skate anti-gravité) vous permettent de vous déplacer en skate volant, tandis que les tableaux de type Athletic Challenge (défi athlétique) vous proposent une succession d'obstacles que vous devez franchir. Dans les deux cas, le tableau est considéré terminé lorsque vous atteignez l'objectif.

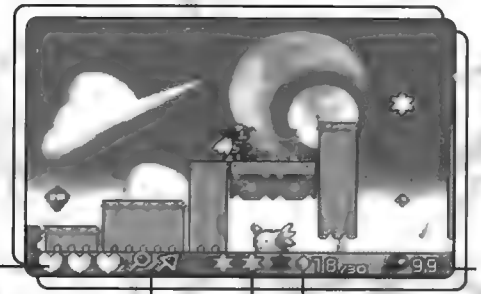


TABLEAUX DE BOSS

Ces tableaux réduits se résument à un combat contre un Boss. Visez le point faible du Boss et lancez sur lui les ennemis que vous capturez. Chacun de ces tableaux est terminé lorsque vous faites tomber le compteur de vie du Boss à zéro (il est visible en haut de l'écran). Gardez toujours un œil sur le compteur de vie de Klonoa ; s'il tombe à zéro avant celui du Boss, il vous faudra recommencer.



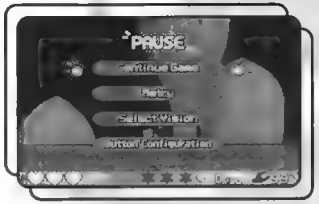
L'ECRAN DE JEU



Les aventures de Klonoa se déroulent sur l'écran de jeu. Les conseils suivants devraient vous aider à mieux négocier les Visions.

1. Le compteur de vie de Klonoa diminue d'un cœur chaque fois qu'il est touché par un ennemi ou qu'il tombe dans l'eau ou sur des pointes (vous pouvez faire remonter le compteur de vie en trouvant des cœurs).
2. Klonoa perd une vie dès que son compteur de vie tombe à zéro, mais il peut poursuivre la partie s'il lui reste d'autres vies.
3. S'il ne vous reste plus de vies, la partie s'achève (vous pouvez gagner des vies en ramassant les symboles indiquant «1 UP»).
4. Ouvrez les portes fermées à l'aide de Keys (clés) arborant le symbole correspondant.
5. Ramassez 3 Stars (étoiles) pour ouvrir une Porte de Lune.
6. Vous terminez un tableau de type réflexion en franchissant la Porte de Lune.
7. Vous terminez un tableau de type action en atteignant votre objectif.

LE MENU DE PAUSE



Appuyez sur START en cours de partie pour mettre le jeu sur pause et afficher le menu de pause. Sélectionnez l'option qui vous intéresse à l'aide des flèches directionnelles et appuyez sur le bouton A pour valider votre choix.

CONTINUE GAME (CONTINUER LA PARTIE) – Permet de reprendre la partie (vous pouvez également obtenir ce résultat en appuyant sur START ou sur le bouton B).

RETRY (REESSAYER) – Vous ramène au début du tableau dans lequel vous vous trouvez.

SELECT VISION (SELECTIONNER UNE VISION) – Vous ramène à l'écran de sélection de Vision.

BUTTON CONFIGURATION (CONFIGURATION DES BOUTONS) – Permet de réassigner les boutons de commande en utilisant les flèches directionnelles ◂ ou ▸ afin de choisir entre Type 1 et Type 2. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix.

L'ECRAN CONTINUER

Cet écran s'affiche lorsque Klonoa perd toutes ses vies.

- Surlignez CONTINUE (CONTINUER) et appuyez sur START ou sur le bouton A si vous voulez continuer à jouer (en recommençant la Vision au début).
- Select QUIT to end the game.

ET SI VOUS VOUS RETROUVEZ BLOQUE ?

Il peut arriver que vous commettiez une erreur dans un tableau de type réflexion et que cela vous empêche d'aller plus loin. Si cela se produit, sélectionnez RETRY (REESSAYER) à partir du menu de pause. Le fait de réessayer ne réduit en rien le nombre de vies dont vous disposez.

ACTIONS

Klonoa est un athlète complet, ce qui vous offre de nombreuses options pour terminer les Visions et résoudre les problèmes de réflexion.

SE DEPLACER

Appuyez sur les flèches directionnelles ◀ ou ▶.

Klonoa se déplace dans la direction que vous choisissez.
Quand Klonoa est sur son skate anti-gravité, l'écran défile automatiquement, ce qui signifie que vous n'avez pas besoin d'utiliser les flèches directionnelles pour vous déplacer.

SAUTER

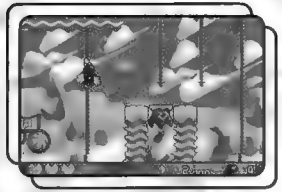
Appuyez sur le bouton A.

Klonoa saute aussitôt, même s'il porte un ennemi ou une box (boîte).

GRIMPER

Appuyez sur les flèches directionnelles ▲ ou ▼.

Selon la flèche directionnelle sur laquelle vous appuyez, Klonoa monte ou descend à l'échelle ou à une corde. Malheureusement, il ne peut pas grimper pendant qu'il porte un ennemi ou une box (boîte).



PLANER

Maintenez le bouton A appuyé en sautant.

Klonoa bat des oreilles, ce qui lui permet de rester en l'air pendant un petit moment. Tant qu'il plane, vous pouvez le déplacer légèrement en utilisant les flèches directionnelles. Ce pouvoir ne fonctionne pas lorsque Klonoa porte un ennemi ou une box (boîte).

ACTIONS SPECIALES

CAPTURE DES ENNEMIS

Vous pouvez capturer un ennemi en lui tirant dessus à l'aide d'une wind bullet (balle de vent). Dans certains cas, vous devrez sauter pour pouvoir viser votre adversaire. Une fois l'ennemi capturé, vous pouvez le lancer et il explose s'il heurte un mur ou un autre adversaire. Essayez d'utiliser les ennemis capturés pour accomplir d'autres tâches, comme par exemple déplacer des objets.

Pour capturer un ennemi :

1. Approchez-vous d'un ennemi et appuyez sur le bouton B ou le bouton R pour tirer une wind bullet (balle de vent).
2. Vous capturez l'ennemi si votre wind bullet (balle de vent) le touche.
3. Appuyez une nouvelle fois sur le bouton B ou le bouton R pour lancer l'ennemi capturé.

DOUBLE SAUT

Utilisez les ennemis capturés pour sauter plus haut ! En rebondissant sur l'ennemi, vous pouvez sauter deux fois plus haut, ce qui peut vous permettre d'attaquer un autre adversaire. Autrement dit, les ennemis que vous capturez peuvent vous servir de trampoline !

Pour exécuter un double saut :

1. Capturez un ennemi.
2. Appuyez sur le bouton A pour sauter, puis faites-le une deuxième fois alors que vous êtes encore en l'air.
3. L'ennemi capturé est repoussé au moment où vous effectuez votre double saut, ce qui peut éventuellement vous permettre d'en capturer un second et d'exécuter un nouveau double saut à la suite du premier.

OBJETS

Vous pouvez ramasser divers objets dans les Visions. Réfléchissez à la façon dont ils pourront vous servir pour franchir le tableau.

BOXES (BOITES)

Les boîtes peuvent être lancées, mais elles n'explosent pas, contrairement aux ennemis. Vous pouvez également vous en servir comme tremplins.

BOMB BOXES (BOITES EXPLOSIVES)

Les Boomies peuvent faire exploser les boîtes explosives, dont la détonation se produit dans la direction de la flèche. Les boîtes explosives peuvent également servir de tremplins.

MAGNET BLOCKS (AIMANTS)

Lancez les aimants contre les murs arborant le même symbole et ils y resteront collés. Les aimants peuvent également servir de tremplins.

WATERFALLS (CASCADES)

Comme Klonoa ne sait pas nager, les cascades pourraient constituer des obstacles insurmontables pour lui. Essayez de voir comment vous pouvez les faire cesser de couler en utilisant les ennemis et les boîtes.

SWITCHES (INTERRUPTEURS)

Actionnez les interrupteurs en envoyant dessus des ennemis ou des wind bullets (balles de vent)... et voyez ce qui se produit !

PRESSURE SWITCHES (INTERRUPTEURS A PRESSION)

Pour actionner ces interrupteurs un peu particuliers, il faut monter dessus ou placer un objet dessus.

GOOMI

Frappez les Goomis avec une wind bullet (balle de vent) pour vous y pendre. Certains Goomis sont mobiles.

ARROW PANELS (FLECHES)

Faites rebondir un objet ou un ennemi contre une flèche et votre projectile repart dans la direction de la flèche. Utilisez une wind bullet (balle de vent) pour modifier la direction des flèches bleues.

SPRINGS (RESSORTS)

Appuyez sur le bouton A en marchant sur un ressort pour sauter vraiment haut. Mais attention de bien appuyer au bon moment !

SCALES (BALANCES)

Montez sur l'un des plateaux de la balance pour que l'autre se soulève. Vous pouvez vous servir des plateaux comme de tremplins.

FOUNTAIN FOOTHOLDS (FONTAINES)

L'eau jaillit de ces fontaines de manière irrégulière. Sautez au bon moment pour passer par-dessus.

DOORS (PORTES)

Seul le bon nombre de Stars (étoiles) permet d'ouvrir une Porte de Lune. Quant aux Portes à Clé, elles ne peuvent être ouvertes que par une Key (clé) arborant le même symbole.

BONUS

Les bonus sont des objets utiles que vous pouvez trouver au cours de l'aventure. Certains sont cachés, aussi fouillez bien le moindre recoin de chaque tableau. Il existe également d'autres bonus, mais vous devrez les découvrir pour savoir quel est leur effet.

STARS (ETOILES)

Trois étoiles permettent d'ouvrir une Porte de Lune. Ces bonus sont indispensables dans les tableaux de type réflexion.

KEYS (CLES)

Elles ouvrent les Portes à Clés. Assurez-vous bien d'utiliser une clé montrant le même symbole que la porte.

PIERRES ONIRIQUES (petites)

Ramassez-les toutes si vous aimez les surprises.

PIERRES ONIRIQUES (grosses)

Chaque grosse pierre en vaut 5 petites.

CŒURS

Chaque fois que vous trouvez un cœur, le compteur de vie de Klonoa remonte d'un cran.

«1 UP»

Chaque symbole indiquant « 1 UP » rajoute une vie à Klonoa.

BADDIES (MECHANTS)

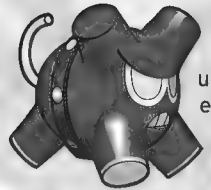
Ces bonshommes mignons mais enquiquinants se dressent sur votre chemin. Vous marquez des points chaque fois que vous les battez. Certains peuvent également vous être utiles, par exemple pour exécuter des doubles sauts. Quoi qu'il en soit, il vous faudra franchir l'obstacle qu'ils constituent pour finir chaque tableau.

MOO

Ils se promènent sur les sentiers, sans accorder la moindre attention au reste du monde. Ils avancent si lentement que vous ne devriez pas avoir de mal à les attraper.

FLYING MOO

Les Moos volants sont aussi mignons que les autres, mais ils sont aussi plus rapides.

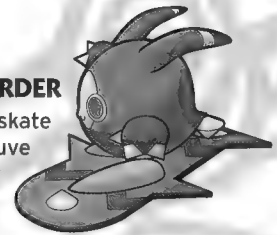


BOOMIE

Un compte à rebours se déclenche dès que vous attrapez un Boomie. Jetez-le comme n'importe quel autre méchant et tout se passera bien. Par contre, si vous tenez encore le Boomie lorsque le compte à rebours atteint 0, il vous explose à la figure !

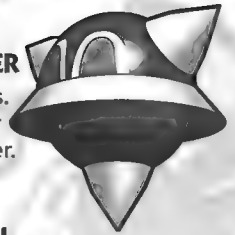
MOO BOARDER

Ces Moos fendent les cieux en skate anti-gravité. On ne les trouve que dans les tableaux de type action.



SPIKER

Rien ne peut faire mal à ces types. Essayez de les éviter sans vous faire blesser.



GLIBZ QUAD CANNON

Cet ennemi tire des rafales de balles. Attendez le moment où il cesse de faire feu pour tenter votre chance.

TETON

Cet ennemi flotte dans les airs ; tirez-lui dessus à l'aide d'une wind bullet (balle de vent) si vous voulez qu'il vous emmène avec lui..

NOTES

Informations et precautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

⚠ ATTENTION - Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS.
SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur la fatigue

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persistent, consultez un médecin.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo suspectible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.
Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immediatement de jouer et consulter un médecin.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

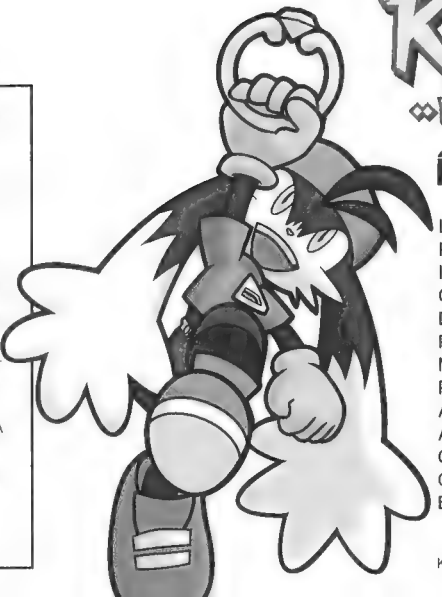
ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



KLONOA™

Empire of Dreams

1

ÍNDICE

LOS SUEÑOS SE CONVIERTEN EN PESADILLAS • • • 2
PERSONAJES • 4
INICIO DEL JUEGO • • • • • • • • • • • • • • • • • • • 6
CONTROLES • 9
DESARROLLO DEL JUEGO • • • • • • • • • • • • • • 10
PANTALLA DEL JUEGO • • • • • • • • • • • • • • • • • 14
MENÚ DE PAUSA • 16
PANTALLA DE CONTINUACIÓN • • • • • • • • • • • 17
ACCIONES • 18
ACCIONES ESPECIALES • • • • • • • • • • • • • • • 20
OBJETOS • 22
OBJETOS ESPECIALES • • • • • • • • • • • • • • • • 26
ENEMIGOS • 28

KLONOA™ EMPIRE OF DREAMS & ©1997, 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

LOS SUEÑOS SE CONVIERTEN EN PESADILLAS

¿De dónde vengo?
De donde soplan los vientos azules...
¿Adónde voy?
Adonde flotan las blancas nubes...
Así que, si sueño,
seguro que despertaré...

Klonoa y su mejor amigo Huepow siempre sueñan con aventuras. Pero jamás imaginaron que sus sueños les harían perderse en un país extraño. Han sido conducidos ante el Emperador, ¡y parece que la cosa empieza a ponerse fea!

El Emperador padece una enfermedad que le impide dormir. Injustamente, ha prohibido que sus súbditos sueñen, ya que él no puede disfrutar de ese placer. Klonoa descubre con sorpresa que lo han detenido ¡por cometer el delito de soñar!

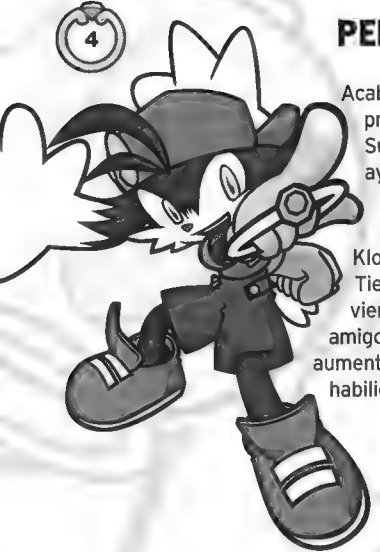
«¿Qué tiene de malo soñar?» pregunta Klonoa. El ministro Bagoo está horrorizado: ¡nadie habla así al Emperor (Emperador) Jillius!
Por la insolencia de Klonoa y por su "delito" de soñar, el ministro Bagoo se dispone a condenar al chico para que sea ejecutado. Pero el Emperador ve una oportunidad para solucionar su propio problema y accede a liberar a Klonoa con una condición: si vence a los cuatro monstruos que asolan el Imperio, se librará de la ejecución. Pero no será fácil...

Klonoa y Huepow son liberados y comienzan su misión.
«Parece que estamos en un buen lío» dice Huepow.
«¿DÓNDE estamos?» se pregunta Klonoa.
«Echemos un vistazo. Puede que hallemos alguna pista».
«Tienes razón. ¡Vamos!».

Si Klonoa y Huepow conocieran los peligros que les aguardan...

PERSONAJES

Acabarás conociendo muy bien a estos personajes principales mientras recorres el Imperio de los Sueños. También conocerás a muchos otros que te ayudarán... ¡o que se interpondrán en tu camino!



KLONOA

Klonoa es un chico juguetón y muy curioso. Tiene un poder especial que le permite manipular el viento. Con la ayuda de su mejor amigo Huepow, Klonoa puede aumentar esta extraordinaria habilidad.

HUEPOW

Huepow es un duende que habita en el anillo mágico de Klonoa. Ayuda a Klonoa siempre que puede.

EMPEROR (EMPERADOR) JILLIUS

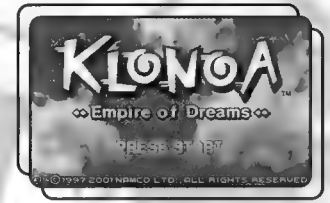
Este gran soberano gobierna el Imperio de los Sueños en el que Klonoa se ha perdido. Padece de insomnio, lo que le hace ser gruñón e injusto. Como no puede dormir, ha prohibido a sus súbditos que sueñen.

BAGOO

El poderoso Ministro del Emperor (Emperador) Jillius ordenado a Klonoa vencer a cuatro monstruos a cambio de su vida.

INICIO DEL JUEGO

1. Introduce el cartucho de KLONOA™ en tu *Game Boy Advance™* y enciéndela.
2. En pocos segundos, aparecerá la pantalla de presentación.
3. Pulsa START para desplegar la pantalla de selección de modo.



PANTALLA DE SELECCIÓN DE MODO

Pulsa ▲ o ▼ en el + Panel de Control para elegirun modo de juego. Para jugar desde el principio, elige NEW GAME (NUEVA PARTIDA). Para reanudar una partida, elige CONTINUE (CONTINUAR). Pulsa START o el Botón A para confirmar y aparecerá la pantalla SAVE FILE (GUARDAR ARCHIVO).

PANTALLA SAVE FILE (GUARDAR ARCHIVO)

Pulsa ◀ o ▶ en el + Panel de Control para elegirun archivo y pulsa START o el Botón A.

- Si elegiste NEW GAME (NUEVA PARTIDA) en la pantalla de selección de modo, la partida actual reemplazará a todas las partidas guardadas. Para continuar, selecciona YES (SÍ) con el + Panel de Control y pulsa START o el Botón A.
- Si elegiste CONTINUE (CONTINUAR) en la pantalla de selección de modo, se reanudará una partida guardada. Para continuar, selecciona YES (SÍ) con el + Panel de Control y pulsa START o el Botón A. Tus avances en la partida se guardarán automáticamente reemplazando al archivo antiguo.

FUNCIÓN DE GUARDADO AUTOMÁTICO

La función de guardado automático de KLONOA™ guarda tu partida durante una Vision (Visión) (Nivel) o tras superar una Vision (Visión). Puedes reanudar partidas guardadas eligiendo CONTINUE (CONTINUAR) en la pantalla de selección de modo.

BORRAR DATOS GUARDADOS

Para borrar todos los datos guardados de KLONOA™, pulsa a la vez los Botones L, R, A y B, y pulsa ▸ en el + Panel de Control mientras enciendes la consola. Mantén pulsados todos los botones mientras aparece el logotipo de Game Boy™ hasta que aparezca la pantalla para borrar los datos guardados. Selecciona YES (SÍ) con el + Panel de Control y pulsa START o el Botón A para borrar todas las partidas guardadas.

CONTROLES

Panel de Control	Mover a Klonoa (No se usa en los niveles de tabla flotante)
START	Saltar pantallas de la historia Mostrar el menú de pausa
SELECT	No se usa
Botón A	Saltar
Botón B	Disparar
Botón L	Girar mapa [en la pantalla de selección de Vision (Visión)]
Botón R	Disparar Girar mapa [en la pantalla de selección de Vision (Visión)]

Nota: éstos son los parámetros de control predeterminados. Puedes modificarlos con la opción Button Configuration (Configuración de Botones) del menú de pausa (ver pág. 16).

DESARROLLO DEL JUEGO

El Imperio de los Sueños tiene 5 Worlds (Mundos), y cada mundo tiene 8 Visions (Visiones). Klonoa deberá usar varias habilidades para superar cada Vision (Visión).

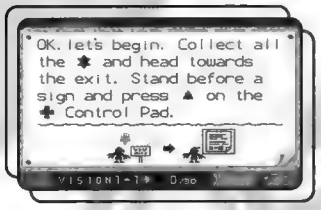
WORLD MAP (MAPA DE MUNDO)

Empieza seleccionando el mundo en el que quieras jugar. Puedes elegir cualquier mundo que ya hayas superado. En las nuevas partidas, sólo hay acceso al primer mundo. Los demás se abrirán a medida que superes los anteriores.

Un mundo se supera venciendo a su Boss (Jefe).
Aunque no hayas superado todas las visiones de un mundo, podrás pasar al siguiente mundo una vez hayas vencido al Boss (Jefe). Puedes volver a un mundo siempre que quieras para superar todas las Visions (Visiones).

VISION SELECT (SELECCIONAR VISIÓN)

Antes de cada Vision (Visión), una pantalla de Misión te informa de tu objetivo. Al superar cada Vision (Visión), se abrirán más Visions (Visiones). Puedes volver a jugar las Visions (Visiones) ya superadas las veces que quieras.



NIVELES DE ROMPECABEZAS

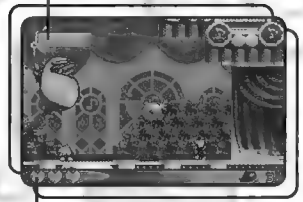
El objetivo de los niveles de rompecabezas es resolver complejos puzzles con los objetos especiales encontrados en el nivel. En cada nivel debes coger 3 Stars (Estrellas) para abrir la Puerta Lunar.

NIVELES DE ACCIÓN

Pon a prueba los poderes de Klonoa en dos tipos de niveles de acción. En los niveles de tabla flotante, te deslizarás flotando sobre una tabla autopropulsada. En los niveles de retos atléticos, avanzarás superando obstáculos. Los dos tipos de niveles se superan alcanzando el objetivo.

NIVELES BOSS (Jefe)

Estos niveles consisten únicamente en combatir a los personajes Boss (Jefe). Captura enemigos y lánzalos al punto débil del Boss (Jefe). Agota el indicador de vida del Boss (Jefe) que hay en la parte superior de la pantalla para superar el nivel. Vigila el indicador de vida de Klonoa: si se agota antes, deberás empezar de nuevo.



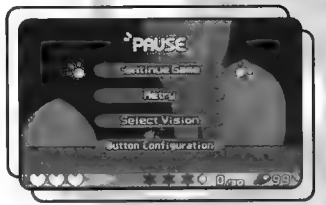
PANTALLA DEL JUEGO

La aventura de Klonoa transcurre en la pantalla del juego. Sigue estas indicaciones para jugar a lo largo de la Vision (Visión).

1. Si Klonoa es tocado por un enemigo, cae al agua o sobre pinchos, su indicador de vida disminuirá en un corazón (puedes reunir más corazones para que se recupere el indicador de vida).
2. Cuando se agote su indicador de vida, Klonoa perderá una vida. Podrá continuar mientras tenga vidas restantes.
3. Si te quedas sin vidas restantes, la partida se acaba (puedes reunirvidas «1 Up» para recuperar vidas restantes).
4. Las puertas cerradas se abren con las Keys (Llaves) del mismo símbolo.
5. Reúne 3 Stars (Estrellas) para abrir una Puerta Lunar.
6. Para superar un nivel de rompecabezas, sal por una Puerta Lunar.
7. Para superar un nivel de acción, alcanza el objetivo.

MENÚ DE PAUSA

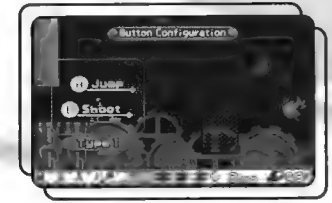
Pulsa START durante la partida para detenerla y desplegar el menú de pausa. Elige una opción del menú con el + Panel de Control y pulsa el Botón A para confirmar tu selección.



CONTINUE GAME (CONTINUAR PARTIDA) – Reanudar la partida. (También puedes pulsar START o el Botón B).

RETRY (REINTENTAR) – reiniciar la partida desde el principio de la zona en la que estás jugando.

SELECT VISION (SELECCIONAR VISIÓN) – Volver a la pantalla de selección de Vision (Visión).



BUTTON CONFIGURATION (CONFIGURACIÓN DE BOTONES) – Cambiar la asignación de botones pulsando ◂ o ▸ en el + Panel de Control para elegir tipo 1 o tipo 2. Pulsa el Botón A para confirmar tu elección.

PANTALLA DE CONTINUACIÓN

La pantalla de continuación aparece cuando Klonoa pierde todas sus vidas restantes.

- Selecciona CONTINUE (CONTINUAR) y pulsa START o el Botón A para continuar la partida desde el inicio de la Vision (Visión).
- Selecciona QUIT (ABANDONAR) para terminar la partida.

¿Y SI NO PUEDO SEGUIR?

A veces, si cometes un error al resolver un rompecabezas, no podrás avanzar. Si esto ocurre, selecciona RETRY (REINTENTAR) en el menú de Pausa. Si vuelves a jugar, no se reducirá el número de vidas restantes.

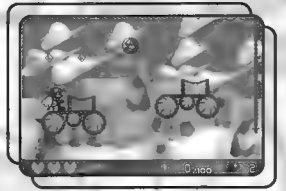
ACCIONES

Klonoa es muy atlético. Su gran cantidad de movimientos te permitirá desplazarte por las Visions (Visiones) y resolver los rompecabezas.

MOVER

Pulsa ◂ o ▸ en el + Panel de Control.

Klonoa se moverá en la dirección pulsada. Cuando Klonoa monta en la tabla flotante, la pantalla avanza automáticamente, así que no necesitas el + Panel de Control para moverte.



SALTAR

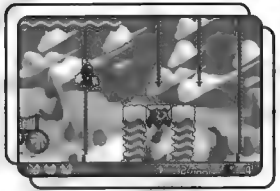
Pulsa el Botón A.

Klonoa saltará, incluso cuando lleve un enemigo o una Box (Caja).

TREPAR ARRIBA Y ABAJO

Pulsa ▲ o ▼ en el + Panel de Control.

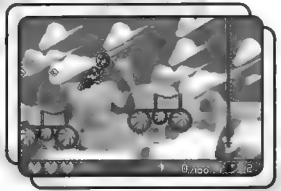
Klonoa trepará cuerdas o escaleras arriba y abajo. Desgraciadamente, Klonoa no puede trepar mientras lleva un enemigo o una Box (Caja).



FLOTAR

Mantén apretado el Botón A mientras saltas.

Klonoa agitará las orejas y quedará suspendido en el aire un corto tiempo. Mientras flota, puedes moverlo ligeramente a un lado u otro con el + Panel de Control. Klonoa no puede flotar si lleva un enemigo o una Box (Caja).



ACCIONES ESPECIALES

CAPTURAR ENEMIGOS

Captura a un enemigo disparándole una Wind Bullet (Bala de viento). Tendrás que saltar para disparar a algunos enemigos. A continuación, puedes lanzar al enemigo, que explotará al chocar contra un muro u otro enemigo. Prueba a usarlos para hacer otras cosas, como mover objetos.

Para capturar a un enemigo:

1. Acércate a él y dispara una Wind Bullet (Bala de viento) con el Botón B o R.
2. Si le alcanza la bala de viento, capturarás al enemigo.
3. Vuelve a pulsar el Botón B o R para lanzar al enemigo capturado.

DOBLE SALTO

¡Usa a los enemigos capturados para saltar alto! Tus saltos serán el doble de altos, porque rebotarás sobre el enemigo. Entonces, podrás atacar
a otro enemigo con el enemigo que has usado como trampolín.

Para realizar un doble salto:

1. Captura a un enemigo.
2. Pulsa el Botón A para saltar, y vuelve a pulsar el Botón A en el aire.
3. Cuando realizas un doble salto, el enemigo queda derribado. Entonces puedes capturar a otro enemigo y realizar otro doble salto.

OBJETOS

Puedes reunir varios objetos en las Visions (Visiones). Piensa cómo vas a usarlos para ayudarte a superar la zona.

BOXES (CAJAS)

Puedes lanzar las cajas, pero no explotan, a diferencia de los enemigos. Las puedes usar también como piedras de cruce.

BOMB BOXES (CAJAS BOMBA)

Los Boomies pueden activar Bomb Boxes (Cajas bomba), que explotan en la dirección de la flecha. Las Bomb Boxes (Cajas bomba) también se pueden alinear para usarlas como piedras de cruce.

MAGNET BLOCKS (BLOQUES MAGNÉTICOS)

Lanza bloques magnéticos contra los muros cuyo dibujo coincida, y quedarán fijados magnéticamente. Los Magnet Blocks (Bloques magnéticos) también pueden usarse como piedras de cruce.

WATERFALLS (CATARATAS)

Como Klonoa no sabe nadar, las cataratas pueden ser barreras insuperables. Aprende a pararlas con enemigos y Boxes (Cajas).

SWITCHES (INTERRUPTORES)

Golpéalos con Wind Bullets (Balas de viento) o enemigos para activarlos. ¡Observa lo que ocurre!

PRESSURE SWITCHES (INTERRUPTORES DE PRESIÓN)

Para activar estos interruptores especiales, sitúate sobre ellos o coloca un objeto encima de ellos.

GOOMI (GLOBO ALADO)

Golpea los globos alados con una Wind Bullet (Bala de viento) para colgarte de ellos. Algunos globos alados son móviles.

ARROW PANELS (CARTELES DE FLECHA)

Haz rebotar un objeto o enemigo contra un cartel de flecha, y el proyectil saldrá volando en la dirección de la flecha. Usa una Wind Bullet (Bala de viento) para cambiar la dirección de las flechas azules.

SPRINGS (MUELLES)

Pulsa el Botón A mientras pisas un muelle para saltar alto. Calcula el momento adecuado.

SCALES (BALANZA)

Ponte en un lado de la balanza para levantar el otro lado. Úsalas como piedras de cruce.

FOUNTAIN FOOTHOLDS (PIES DE FUENTE)

Estos géiseres hirvientes ascienden y descienden con energía hidráulica. Sincroniza tus saltos para atravesarlos.

DOORS (PUERTAS)

Las Puertas Lunares sólo se abren con el número correcto de Stars (Estrellas). Las puertas sólo se abren con llaves de su mismo símbolo.

OBJETOS ESPECIALES

Éstos son algunos de los objetos especiales que puedes recoger a lo largo de la aventura. Pueden estar ocultos en lugares insospechados, así que explora a fondo cada nivel. Busca otros objetos especiales y descubre qué hacen.

STARS (ESTRELLAS)

Con tres puedes abrir una Puerta Lunar. Son objetos clave en los niveles de rompecabezas.

KEYS (LLAVES)

Abren puertas de llave. Encuentra la Key (Llave) que corresponde a cada puerta haciendo coincidir los símbolos.

PIEDRAS DE SUEÑO (pequeñas)

Si reúnes todas estas piedras pequeñas, tendrás una sorpresa especial.

PIEDRAS DE SUEÑO (grandes)

Cada piedra grande vale por 5 piedras de sueño.

CORAZONES

Cuando consigues un corazón, el indicador de vida de Klonoa aumenta un nivel.

1 UPS

Cada vida «1 UP» añade una vida a las vidas restantes de Klonoa.

BADDIES (ENEMIGOS)

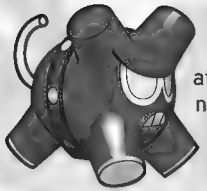
Estos personajes, tan listos como molestos, se interponen en tu camino. Ganarás puntos por vencer a estos gamberros. Algunos incluso son útiles, por ejemplo, para los dobles saltos. Recuerda que es esencial enfrentarse a ellos para superar los niveles.

MOO

Recorren torpemente los caminos, aparentemente ajenos al mundo. Deberían ser fáciles de coger, dada su lentitud.

FLYING MOO

Estos Moos voladores son tan listos como sus primos terrestres, pero no tan lentos.

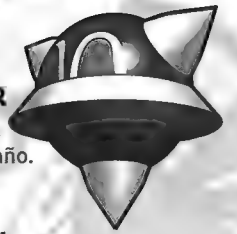


BOOMIE

Cuando coges un Boomie, empieza una cuenta atrás. Si lo lanzas como a cualquier otro enemigo, no te pasará nada, pero si todavía lo tienes cuando acabe la cuenta atrás, ¡explotará!

MOO BOARDER

Estos Moos vuelan velozmente en tablas flotantes. Aparecen en los niveles de acción.



SPIKER

Nada puede dañarlos. Intenta esquivarlos sin que te hagan daño.

GLIBZ QUAD CANNON

Este enemigo dispara rápidas ráfagas de balas. Espera y aprovecha cuando deje de disparar.

TETON

Este enemigo flota en el aire, así que dispárale una Wind Bullet (Bala de viento) para que te lleve.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.

Original Nintendo Seal of Quality ™

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

Game Boy Advance Game Pak è conforme a:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

KLONOA™ Empire of Dreams

SOMMARIO

QUANDO I SOGNI DIVENTANO INCUBI 2
PERSONAGGI 4
PER INIZIARE 6
COMANDI 9
MUOVERSI NEL GIOCO 10
SCHERMATA DI GIOCO 14
MENU DI PAUSA 16
SCHERMATA CONTINUA 17
AZIONI 18
AZIONI SPECIALI 20
OGGETTI 22
AIUTI 26
I CATTIVI 28

KLONOA™ EMPIRE OF DREAMS & ©1997, 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

QUANDO I SOGNI DIVENTANO INCUBI

Da dove vengo?
Dove soffia il vento blu?...
Dove sto andando?
Dove vanno le nuvole bianche?...
Se sto sognando,
Sono sicuro di svegliarmi...

Klonoa e il suo amico Huepow sognano da sempre di vivere avventure. Ma non avrebbero mai immaginato che a causa dei loro sogni si sarebbero ritrovati persi in una terra misteriosa. Ora sono stati condotti di fronte all'imperatore e cominciano a capire di essere finiti in un enorme guaio!

L'imperatore è afflitto da una malattia che gli impedisce di dormire e ha vietato a tutti i suoi sudditi di sognare, visto che a lui non è permesso. Con sua grande sorpresa, Klonoa scopre di essere stato arrestato per aver sognato!

"Cosa c'è di sbagliato nel sognare?", domanda. Il ministro Bagoo è scandalizzato. Nessuno parla così all'Emperor (Imperatore) Jillius! Per la sua insolenza e per il "crimine" commesso sognando, il ministro Bagoo vuole imprigionare Klonoa e farlo giustiziare. Ma l'Imperatore vede un'occasione per risolvere il suo problema. Acconsente a rilasciare Klonoa a una condizione: se Klonoa riuscirà a sconfiggere i quattro mostri che stanno devastando l'Impero, allora la sua esecuzione sarà annullata. Ma solo se ci riuscirà...

Klonoa e Huepow vengono liberati per iniziare la loro impresa.
"Siamo proprio nei guai, credo", dice Huepow.
"Dove siamo finiti?", si domanda Klonoa.
"Diamo un'occhiata in giro. Magari troviamo qualche indizio."
"Hai ragione. Andiamo!"

Se solo Klonoa e Huepow conoscessero i pericoli che li attendono...

PERSONAGGI

Questi sono i personaggi principali: li conoscerai molto bene percorrendo l'Impero dei Sogni. Ne incontrerai altri che ti aiuteranno... e altri che cercheranno di intralciare il tuo cammino!

KLONOA

Klonoa è un ragazzo allegro e curioso. Ha un potere speciale che gli permette di controllare il vento. Aiutato dal suo migliore amico Huepow, Klonoa può rafforzare questa sua straordinaria abilità.

HUEPOW

Huepow è un folletto che vive nell'anello magico di Klonoa. Aiuta Klonoa ogni volta che può.

EMPEROR (IMPERATORE) JILLIUS

Questo magnifico sovrano regna sull'Impero dei Sogni in cui Klonoa si è perso. L'insonnia di cui soffre lo rende irritabile e irragionevole. Visto che lui non può dormire, ha vietato ai suoi sudditi di sognare.

BAGOO

L'astuto ministro dell'Emperor (Imperatore) Jillius ha ordinato a Klonoa di sconfiggere quattro mostri per aver salva la vita.

PER INIZIARE

1. Inserisci la cartuccia di KLONOA™ nel *Game Boy Advance™* e accendilo.
2. In pochi istanti apparirà la schermata del titolo.
3. Premi START per visualizzare la schermata di selezione della modalità di gioco.

SCHERMATA DI SELEZIONE DELLA MODALITÀ

Premi il + Control Pad ▲ o ▼ per scegliere unamodalità di gioco. Per iniziare una nuova partita,scegli NEW GAME (NUOVA PARTITA). Per riprendere una partita, scegli CONTINUE (CONTINUA). Premi START o il pulsante A per confermare la selezione ed entrare nel menu SAVE FILE (SALVA FILE).

MENU SAVE FILE (SALVA FILE)

Premi il + Control Pad ◀ o ▶ per selezionare un file salvato e premi START o il pulsante A per confermare la tua scelta.

- Se scegli NEW GAME (NUOVA PARTITA) dalla schermata di selezione della modalità, la nuova partita sovrascriverà ogni precedente partita salvata. Per continuare, seleziona YES (SÌ) con il + Control Pad e premi START o il pulsante A per confermare.

- Selezionando CONTINUE (CONTINUA) dalla schermata di selezione modalità, riprenderai una partita precedentemente salvata. Per continuare, seleziona YES (SÌ) con il + Control Pad e premi START o il pulsante A per confermare. I tuoi progressi saranno salvati automaticamente, sovrascrivendo il vecchio file.

LA FUNZIONE DI SALVATAGGIO AUTOMATICO

KLONOA™ prevede una funzione di salvataggio automatico che salva automaticamente la partita sia all'interno di una Vision (Scenario), sia quando completi una Vision (Scenario). Puoi riprendere le partite salvate scegliendo CONTINUE (CONTINUA) dalla schermata di selezione della modalità.

RIMOZIONE DEI DATI SALVATI

Per cancellare tutti i dati salvati di KLONOA™, tieni premuti i pulsanti L, R, A e B e premi il + Control Pad ▸ mentre accendi il Game Boy Advance™. Continua a premere tutti i pulsanti mentre il logo Game Boy™ appare, fino alla comparsa del menu da cui puoi eliminare i dati salvati. Seleziona YES (SÌ) con il + Control Pad e premi START o il pulsante A per cancellare tutti i dati salvati.

COMANDI

Control Pad	Muove Klonoa (Non usato nelle scene sull'hover-board)
START	Salta la schermata di spiegazione della missione Attiva il menu di pausa
SELECT	Non usato
Pulsante A	Salta
Pulsante B	Spara
Pulsante L	Ruota la mappa (nel menu di selezione della Vision (Scenario)
Pulsante R	Spara Ruota la mappa (nel menu di selezione della Vision (Scenario)

Nota: Questa è la configurazione predefinita dei comandi. Puoi riconfigurare i comandi con l'opzione Button Configuration (Configurazione pulsanti) nel menu di pausa. (consulta pagina 16)

MUOVERSI NEL GIOCO

L'Impero dei Sogni è suddiviso in 5 Worlds (Mondi) e ognuno di essi prevede 8 Visions (Scenari). Klonoa deve usare varie abilità per completare ciascuna Vision (Scenario).

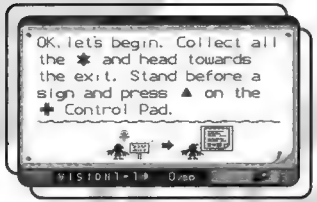
WORLD MAP (MAPPA DEI MONDI)

Inizia da qui selezionando il mondo in cui vuoi giocare. Puoi selezionare qualunque Mondo sia stato già completato. In una Nuova Partita, solo il primo Mondo è accessibile, mentre gli altri lo saranno appena completati i precedenti Mondi.

Per completare un Mondo devi sconfiggere il suo Boss (Mostro). Anche se tutti gli Scenari di un Mondo non sono stati completati, puoi accedere a quello successivo una volta sconfitto il Boss (Mostro).
Puoi tornare in un Mondo quante volte vuoi per completare tutte le Visions (Scenari).

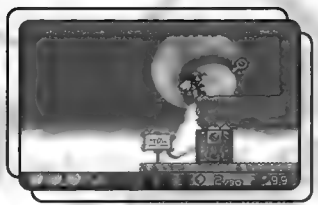
VISION SELECT (SELEZIONA SCENARIO)

Prima di ogni Vision (Scenario), verrà visualizzata una schermata nella quale vengono spiegatigli obiettivi da realizzare. Appena completi una Vision (Scenario), altre diverranno accessibili. Puoi ripetere Visions (Scenari) già completate senza limiti.



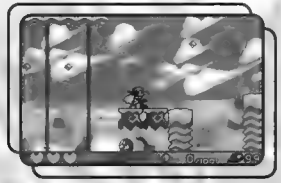
LIVELLI ROMPICAPO

Lo scopo dei livelli rompicapo è completare degli enigmi impegnativi usando gli oggetti che troverai all'interno del livello stesso. In ogni livello devi raccogliere 3 Stars (Stelle) per aprire la Porta della Luna.



LIVELLI D'AZIONE

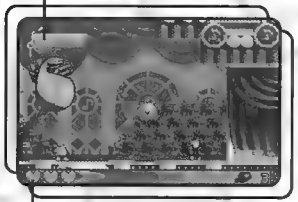
Prova l'abilità di Klonoa in due tipi di livelli d'azione. In quelli che prevedono L'hover-boarding, planerai su uno skate volante a motore, mentre in quelli "sfida atletica" avanzerai superando degli ostacoli. Per completare entrambi i tipi di livello devi raggiungerne la fine.



LIVELLO DEL BOSS (MOSTRO)

In questi livelli bisogna semplicemente combattere contro il Boss (Mostro). Colpisci il suo punto debole con i nemici che catturi. Completa questi livelli facendo esaurire la barra d'energia del Boss (Mostro) posta nella parte superiore dello schermo. Tieni d'occhio la barra d'energia di Klonoa: se si esaurisce prima, dovrai ritentare il livello da capo.

Barra d'energia del Boss (Mostro)



Barra d'energia di Klonoa

SCHERMATA DI GIOCO

Le avventure di Klonoa si svolgono nella schermata di gioco. Usa queste indicazioni per avanzare nelle Vision (Scenari).

1. Se un nemico ti tocca o se cadi nell'acqua o sulle lance, la barra d'energia di Klonoa si ridurrà di un Cuore (puoi raccogliere altri Cuori per recuperare energia).

2. Quando la sua barra d'energia si esaurisce, Klonoa è sconfitto. Potrà continuare finché avrà vite rimanenti.

3. Quando finisci le vite, termina anche la partita (puoi raccogliere 1 Up per recuperare vite).

4. Apri le porte chiuse usando le Keys (Chiavi) con il simbolo corrispondente.

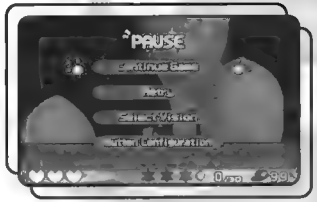
5. Raccogli 3 Stars (Stelle) per aprire una Porta della Luna.

6. Completa un livello rompicapo attraversando la Porta della Luna.

7. Completa un livello d'Azione raggiungendone la fine.

MENU DI PAUSA

Premi START per mettere in pausa il gioco e accedere al relativo menu. Seleziona un'opzione del menu con il + Control Pad e premi il pulsante A per confermare.



CONTINUE GAME (CONTINUA LA PARTITA) – ricomincia la partita. (Puoi premere anche START o il pulsante B per ricominciare.)

RETRY (RITENTA) – ricomincia la partita dall'inizio dell'area in cui stai giocando.

SELECT VISION (SELEZIONA SCENARIO) – ritorna al menu di selezione della Vision (Scenario).

BUTTON CONFIGURATION (CONFIGURAZIONE PULSANTI) – modifica La configurazione dei comandi premendo il + Control Pad ◂ o ▸ per selezionare il Tipo 1 o il Tipo 2. Premi il pulsante A per confermare la scelta.

SCHERMATA CONTINUA

La schermata Continua appare quando Klonoa perde tutte le sue vite.

- Seleziona CONTINUE (CONTINUA) e premi START o il pulsante A per continuare la partita dall'inizio della Vision (Scenario).

- Seleziona QUIT (ESCI) per terminare la partita.

SE NON PUOI ANDARE AVANTI?

A volte un errore commesso nella soluzione di un enigma ti impedirà di andare avanti. Se ciò accade, seleziona RETRY (RITENTA) all'interno del menu di pausa. Ritentare non ridurrà il numero delle vite rimanenti.

AZIONI

Klonoa è estremamente atletico. Le sue abilità ti daranno la possibilità di muoverti all'interno delle Visions (Scenari) e di risolvere gli enigmi...

MUOVERSI

Premi il + Control Pad ◀ o ▶.

Klonoa si muoverà nella direzione che premi. Quando Klonoa è sul suo hover-board, lo schermo scorrerà automaticamente e non sarà necessario usare il + Control Pad per muoversi.

SALTARE

Premi il pulsante A.

Klonoa può saltare anche quando trasporta un nemico o una Box (Scatola).

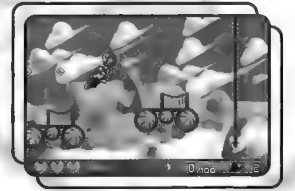
ARRAMPICARSI

Premi il + Control Pad ▲ o ▼.

Klonoa si arrampicherà su scale e corde. Sfortunatamente, Klonoa non può arrampicarsi se trasporta un nemico o una Box (Scatola).

PLANARE

Klonoa sbatterà le orecchie e planerà in aria per un attimo. Mentre plana si sposterà solamente di poco usando il + Control Pad. Klonoa non può planare se trasporta un nemico o una Box (Scatola).



AZIONI SPECIALI

CATTURARE I NEMICI

Puoi catturare un nemico colpendolo con un Wind Bullet (Proiettile di vento).
Per riuscire a colpire alcuni nemici dovrai saltare. Potrai quindi lanciare il nemico catturato, che esploderà colpendo un muro o un altro nemico. Prova a usare un nemico catturato per altro, ad esempio per spostare gli oggetti.

Per catturare un nemico:

1. Avvicinati a un nemico e premi il pulsante B o il pulsante R per lanciare un Wind Bullet (Proiettile di vento).
2. Catturerai il nemico se il proiettile di vento lo colpisce.
3. Premi di nuovo il pulsante B o il pulsante R per lanciare il nemico catturato.

DOPPIO SALTO

Usa i nemici catturati per saltare più in alto! Salterai in alto il doppio rimbalzando sulla testa dei nemici. Quindi, puoi attaccare un altro nemico con lo stesso che hai usato come trampolino.

Per fare un doppio salto:

1. Cattura un nemico.
2. Premi il pulsante A per saltare, quindi premi di nuovo il pulsante A quando sei in volo.
3. Quando fai un doppio salto, il nemico viene spinto giù. A questo punto, puoi catturare un altro nemico e fare un nuovo salto doppio.

OGGETTI

Puoi raccogliere vari oggetti nelle Visions (Scenari). Usali bene e ti aiuteranno a completare l'area.

BOXES (SCATOLE)

Le Boxes (Scatole) possono essere lanciate, ma non esplodono come i nemici. Puoi anche usarle come gradini.

BOMB BOXES (SCATOLE ESPOLSIVE)

I Boomie possono innescare le Bomb Boxes (Scatole esplosive), che esplodono nella direzione della freccia. Le Bomb Boxes (Scatole esplosive)possono essere allineate e usate come gradini.

MAGNET BLOCKS (BLOCCHI MAGNETICI)

Se lanci un Magnet Block (Blocco magnetico) contro una parete con il simbolo corrispondente, questi si uniranno magneticamente. I Magnet Blocks (Blocchi magnetici) si usano anche come gradini.

WATERFALLS (CASCATE)

Klonoa non sa nuotare e le cascate possono essere ostacoli insormontabili. Pensa a come fermarle usando i nemici e le Boxes (Scatole).

SWITCHES (INTERRUTTORI)

Per attivarli, colpiscili con i Wind Bullets (Proiettili di vento) o con i nemici.
...E poi guarda che succede!

PRESSURE SWITCHES (INTERRUTTORI A PRESSIONE)

Per attivare questi interruttori speciali, devi metterci sopra Klonoa o un oggetto.

GOOMI
Colpisci i Goomi con un Wind Bullet (Proiettile di vento) per attaccartici. Alcuni Goomisi muovono.

ARROW PANELS (PANNELLI DIREZIONALI)
Fai rimbalzare un oggetto o un nemico su un Pannello Direzionale e volerà nella direzione della freccia. Usa un Proiettile di vento per cambiare le direzione delle frecce.

SPRINGS (MOLLE)
Per saltare, premi il pulsante A mentre sali su una Molla. Il tempismo è tutto.

SCALES (BILANCIA)
Sali su un braccio della bilancia per sollevare l'altro. Usala come gradino.

FOUNTAIN FOOTHOLDS (FONTANE)
Questi geyser ribollenti salgono e scendono con la potenza dell'acqua. Sincronizza i tuoi salti per attraversarli.

DOORS (PORTE)
Solo il giusto numero di Stars (Stelle) può aprire le Porte della Luna. Le Porte a serratura possono essere aperte solo con Keys (Chiavi) con il simbolo corrispondente.

AIUTI

Questi sono alcuni degli aiuti che puoi raccogliere durante la tua avventura. Possono essere nascosti dove meno te lo aspetti: cercali con cura in ogni livello. Ci saranno altri aiuti che puoi trovare: scopri a cosa servono!

STARS (STELLE)

Con tre Stelle in mano puoi aprire una Porta della Luna. Sono oggetti chiave nei livelli rompicapo.

KEYS (CHIAVI)

Aprono le Porte a serratura. Assicurati di accoppiare ogni Porta con la Key (Chiave) dal simbolo corrispondente.

PIETRE DEI SOGNI (piccole)

Raccogli tutte queste piccole pietre per avere una sorpresa speciale.

PIETRE DEI SOGNI (grandi)

Ogni pietra grande vale 5 Pietre dei Sogni.

CUORI

Quando raccogli un cuore, la barra d'energia di Klonoa aumenta di un livello.

1 UP

Per ogni 1 UP che raccogli Klonoa guadagna una vita.

BADDIES (I CATTIVI)

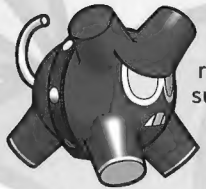
Questi personaggi carini ma fastidiosi stanno tra te e la riuscita della tua missione. Sconfiggendoli, guadagnerai punti. Alcuni di loro sono anche utili, per esempio, per i doppi salti. Ricordati che avere a che fare con loro è essenziale per completare i livelli.

MOO

Camminano per i sentieri, apparentemente indifferenti al mondo. Dovrebbe essere semplice catturarli, visto che si muovono così lentamente.

FLYING MOO

Questi Moo volanti sono carini come i loro cugini terrestri, ma non così lenti.



BOOMIE

Quando acchiappi un Boomie, inizia un conto alla rovescia. Lancia il Boomie come ogni altro cattivo e non ti succederà nulla. Ma se lo stai ancora tenendo quando il conto alla rovescia raggiunge lo 0, il Boomie esploderà!

MOO BOARDER

Questi Moos sfrecciano nel cielo sugli hover-board. Compaiono nei livelli d'azione.

SPIKER
Niente può ferire questi tipi. Cerca di girar loro intorno senza farti ferire.

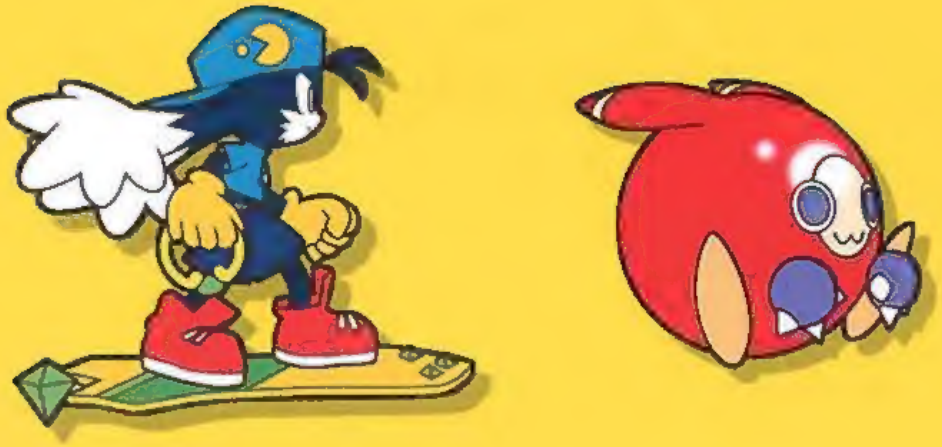
GLIBZ QUAD CANNON
Questi nemici sparano rapide scariche di proiettili. Attendi il momento più adatto per attaccare, ossia quando smettono di sparare.

TETON
Questo nemico fluttua nell'aria, colpiscilo con un Wind Bullet (Proiettile di vento) per prendere un passaggio.

NOTE

NOTE

NOTE



namco®